STEAMES TELJES JÁTÉK » The Incredible Adventures of Van Helsing

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

Visszatérünk a coloradói kisvárosba, hogy másodszor is felforgassuk South Park egyébként sem átlagos hétköznapjait.

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Amerika a nácik kezére került, ideje visszaszerezni tőlük! Avagy megérkezett az év egyik legbrutálisabb akciójátéka.

THE EVIL WITHIN 2 VISSZATÉRÉS RÉMÁLOMFÖLDRE

Három évvel az első rész után ismét egy lidércnyomásos utazásra invitál bennünket a japán Tango Gameworks.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Rövid szünet után visszatér az Assassin's Creed-széria, hogy ezúttal Egyiptomból takarítsuk ki az összeesküvőket.

Destiny 2: PC-s teszt és tippek kezdőknek
Mi is a Destiny és hogyan játsszunk vele? Elmondjuk.

Playerunknown's Battlegrounds rovat
Segítünk, hogy tiéd legyen a csirkevacsora!

20 éves a Grand Theft Auto-sorozat
Jubileumi cikkben emlékezünk a nagy autólopásra.

Kicsi a nosztalgia, de erős?
Szerkesztőségünkbe is megérkezett a SNES Mini.

ELEX TESZT
A Risen fejlesztői újabb akció-sze-

GRAN TURISMO SPORT TESZT
Visszatért a konzolos autószimulátorok nagy öregje.

WORLD OF TANKS ROVAT
Lássuk, mit érdemes tudni a véget nem érő tankcsatákról!

SUPER MARIO ODYSSEY TESZT
Tényleg ez lenne a Nintendo Switch legjobb játéka?

PC GURU 2017. 11.
9 771217 638003 170011
1995 Ft - 6,99 EUR

Október 28-tól

Keresd az újságosoknál!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/11-es számához steames The Incredible Adventures of Van Helsing III PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. NOVEMBER

HIDEG SZÉL ÉS ERŐS JÁTÉKZUHATAG

Nem mondhatnánk, hogy unatkoztunk az elmúlt hetekben, hiszen amint megjelent az Esport Magazin, jött az októberi Guru lapzártája, melyet azonnal követett a Fangoria emlékére létrehozott Borzongás leadása, hogy aztán egy hétre rá már a novemberi Gurut hegessze teljes gőzzel a csapat. És volt is mivel megtölteni az őszt záró novemberi lapszámot, hiszen az év végi nagyágyú-hullám majd' összes képviselője egyazon két hétben robbant be a boltok polcaira.

Megjelent a hatalmas elvárásokkal szemben helyt nem teljesen álló Assassin's Creed Origins, a sztoriközpontú játékok haláltusájára fittyet hányó Wolfenstein 2: The New Colossus, a Switch talán legvártabb játékaként ünnepelt Super Mario Odyssey, valamint a PC-s Destiny 2 (erről a játékról még kétoldalas tippek-trükkök összeállítást is közlünk), a régóta várt The Evil Within 2, zárásképp a PlayStation-exkluzív Gran Turismo Sporttal és a legújabb South Park-játékkal.

És ez a felsorolás még nem is teljes – a PC Guru novemberi tesztjeinek listájáért egyet még lapoznotok kell, ott találjátok az újság tartalomjegyzékét. Sajnos a hatalmas játéközön egyik negatív tulajdonsága, hogy az előzetesek és Early Access bemutatók mennyisége akaratlanul is megcsorbul – persze így is jutott azért pár cikk a rovatba, na meg köztünk szólva egyetlen olyan, nagy alkotásról sem érkezett bejelentés vagy infóbomba, ami megérte volna, hogy, mondjuk, ne ünnepeljük meg miatta a Grand Theft Auto-sorozat huszadik születésnapját. Bizony: mindenki kedvenc bűnözőszimulátora immár két évtizede buzdítja rosszalkodásra a fiatalságot… izé, akarom mondani, segít levezetni a hétköznapi feszültséget.

Egyébként, ha már szülinap, 2017 ilyen szempontból brutális egy év: ugye a PC Guru magazin is idén ünnepelte 25. születésnapját, de tízéves lett a Crysis (igen, AZ a Crysis), a The Witcher és a BioShock is – sajnos mindegyikről megemlékezni nem volt elég oldalunk, cserébe viszont bővítettük rovataink repertoárját. Ebben a számban a végére ért a Playerunknown's Battlegrounds rovatunk betanító szakasza, hogy a jövőben már tapasztalt játékosoknak adhassunk tippeket a rovat hasábjain. Elindult viszont a World of Tanks egyre terebélyesebb lehetőségeivel foglalkozó rovat, valamint visszatért az indie-játékok szerelmeseinek szóló Radar alatt, illetve a játékfejlesztés annyira nem előtérben lévő szereplőire fókuszáló Láthatatlan hősök. És ugye ott a hardverrovat is, mely az év vége előtt egy kicsit kisebb lángon ég ugyan, de azért most is találhattok benne érdekes tartalmakat.

Novemberi teljes játékunk a magyar Neocore Games által fejlesztett The Incredible Adventures of Van Helsing III, amely mindössze két éve jelent meg, hogy lezárja a mindenféle rémekre vadászó Van Helsing ifjúkori kalandjainak történetét. Ha szerettétek az előző részeket, illetőleg kedvelitek a Diablo-féle hentelést, akkor ezt a játékot nektek találták ki. Ráadásul tippeket is adunk a programhoz, sőt interjút készítettünk azzal a fejlesztővel, akinek a Van Helsing-sorozat ikonikus látványvilágát köszönheti a magyar játékipar.

Na de belőlem legyen is elég, főleg, hogy itt ez a sok játék, amikkel még játszanom is kellene.

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

VÉGRE MEGJELENT A WOLFENSTEIN-SOROZAT LEGÚJABB DARABJA, MELY EGY NÁCIK ÁLTAL MEGSZÁLLT, ALTERNATÍV AMERIKÁT MUTAT BE. HA MÁR ALTERNATÍV TÖRTÉNELEM: TE MILYEN MÚLTBÉLI ESEMÉNY MEGMÁSÍTÁSÁNAK EREDMÉNYEIT NÉZNÉD MEG EGY JÁTÉKBAN?

Chocho

Egy olyan menedzserjátékor néznék meg legszívesebben, amiben úgy kéne videojátékipart építeni és menedzselni, hogy a Nintendo korai sikerei sosem történtek meg, és a konzolok sem terjedtek el annyira. Volna benne kihívás, na meg egy fehér hajú, mászterréjsz hős.

Böjti

A második világháború egy-egy pillanatát szívesen megnézném, esetleg meg is variálva kicsit, de a keresztes háborúk is izgalmasak lehetnek ebben a kicsavart formában. De olyan játékot is kipróbálnék, ahol Hugh Hefner helyett én hozakodnék elő a nyuszis témával.

Chris

Vajon mi lett volna, ha Vaszilij Arkhipov a kubai rakétaválság idején nem tagadja meg a parancsot, és kitört volna a harmadik világháború? Egy 70-es években játszódó posztapokaliptikus sci-fi történetet szőnék, amiben kiderülne, hogy az egész mögött idegenek állnak.

Peti, a dizájner

Ha már USA, akkor egy olyan történelmi szituációt képzelnék el, ahol magyar tengerészek fedezik fel Amerikát, a játékban végig kell igázni a földrészt lóháton, és vályogból lennének a felhőkarcolók. Pannónia lenne a Chopper, nemzeti ital a kaktusz-barack pálinka.

JohnBart

Természetesen 1956-ot egy Assassin's Creedben, amiben a templomos párttagok és a megszálló szovjet csapatok elfenekelésével jó 33 évvel korábban kivívhatnánk függetlenségünket, az alternatív 2017-es jelenben így sokkal több pénzt „költhetnek el" a politikusaink!

Bate

Sosem voltam nagy rajongója az alternatív sztoriknak, a „mi lett volna ha" típusú történeteknek, de azért szívesen megnéznék valami olyasmit, ami elmeséli, hol tartana mára a világ, ha a Római Birodalom nem bukik el, és szépen kihagyjuk a sötét középkort.

Lor

Egy olyan alternatív történelmi játékot képzelnék el, ahol 1984-ben tényleg megvalósul a Nagy Testvér kora (bár ez némileg a jelenünk is lehetne). Olyan kaland-RPG lenne, amiben a megfigyelési módszereket kijátszva kellene végrehajtanunk küldetéseket.

Bullseye

Elég sokszor játszottam már a gondolattal, hogy mi lett volna, ha… nem kötünk rossz szövetséget, nem veszítünk el kulcsfontosságú csatákat, stb. Az eredmény mindig bizonytalan. De azt megnézném, mi lett volna, ha fennmarad a római birodalom, és annak részeként élnék.

wilson

Nagyon érdekelne egy olyan modern világban játszódó akció-kalandjáték, ahol a puskaport nem találták fel, és maradtak a kardoknál és egyéb eszközöknél, és azokat fejlesztették tovább. Sci-fi fegyverből már volt elég, de egyfajta futurisztikus középkor nem éppen egy mindennapos dolog.

Midnite

Élveznék valami történelemhűnek látszó stratégiát, mint pl. a Total War, ahol hitelesen induló kampányok váratlan fordulatot vesznek. Mondjuk a keresztes háborúknak Godzilla pusztítása vet véget, vagy Napóleonról kiderül, hogy alakváltó földönkívüli gyíkember.

Tartalom

022

TESZT

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Némi szünet után visszatért a Ubisoft szériája, így a nagy kérdés már csak az volt, hogy a fejlesztőknek sikerült-e összeszedniük magukat.

032

TESZT

THE EVIL WITHIN 2

Ha túlélőhorror, nem lehet szó nélkül elmenni a The Evil Within első része mellett, a folytatás pedig sokkal kifinomultabb elődjénél.

034

TESZT

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

Politikai korrektséget nem ismerő szatíra, kizárólag felnőtteknek!

046

TESZT

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

Joe Mad a Darksiders-sorozattal már bizonyított, ezúttal pedig régebbi, de közkedvelt képregényét adaptálta videojátékos formába.

EARLY ACCESS

016 Holdfast: Nations of War
018 Scorn
020 City of Brass

TESZT

022 Assassin's Creed Origins
026 Heliborne
028 Rogue Trooper Redux
030 Guardians of Ember
032 The Evil Within 2
034 South Park: The Fractured But Whole
038 Spintires: Mudrunner
040 Gold Rush: The Game
042 Elex
044 Dungeons 3
046 Battle Chasers: Nightwar
048 Wolfenstein 2: The New Colossus
052 WWE 2K18
054 Nights of Azure 2: Bride of the New Moon
056 Destiny 2 (PC)
060 Irány Párizs!
062 Gundam Versus
063 Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions
063 Story of Seasons
064 Super Mario Odyssey
066 Gran Turismo Sport

HARDVER

084 Hardver és Tech hírek
086 Gigabyte GeForce GTX 1070 Mini teszt
088 Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System teszt
090 Razer Tresher teszt
092 Gamdias Hermes P1 teszt
094 be quiet! A csend zeneszerzői, 2. rész

ROVATOK

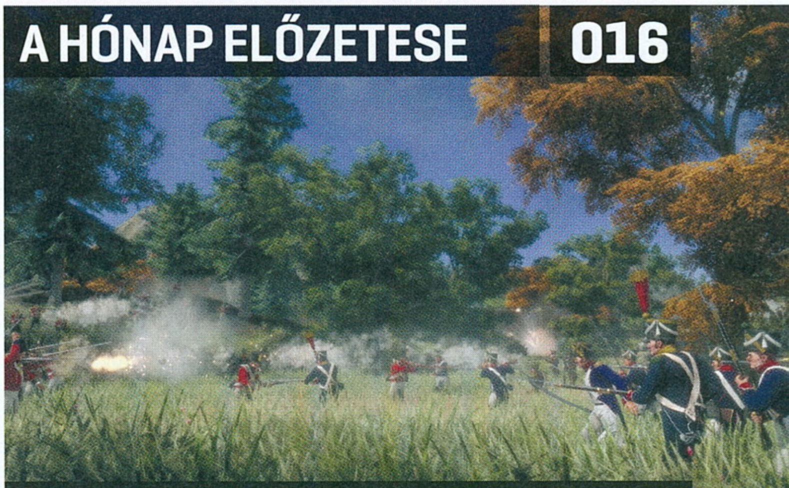
010 20 éves a Grand Theft Auto
068 Mobiljátékok
070 Láthatatlan hősök
074 World of Tanks rovat
076 Radar alatt
080 Playerunknown's Battlegrounds rovat
082 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 044

DUNGEONS 3

Noha a gonoszkodást nem mindig sikerül megfelelő formában videojátékba önteni (Hatred, ugye), némi humorral a kegyetlenkedés élét is el lehet venni. A legújabb Dungeons stratégiázása pontosan ezt teszi, amivel Tikát is sikerült egyből megnyernie.

A HÓNAP ELŐZETESE 016



HOLDFAST: NATIONS AT WAR

A sok-sok játékossal teli csaták láthatóan nem kizárólag a világháborúk során működnek, a Holdfast fejlesztői pedig megmutatják, mitől döglik az egylövetű fegyvert hordozó baka, aki úgy érezheti magát, mintha valóban a húsdarálóba sétálna.

A HÓNAP JÁTÉKA 048

WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

Nem lepődtünk meg az új Wolfenstein minőségén, a 2014-es The New Order után ugyanis nem vártunk más, mint egy önfeledt, nem túl komoly FPS-t, amiben szó szerint darálni lehet az ellenfeleket. Ezt meg is kaptuk, méghozzá nem éppen családbarát verzióban, így horrorhoz méltó vérmennyiség ömlik ki a játékban!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

TELJES JÁTÉK:

TFLKJ9OIAUMFIHRPDX2Y

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: H7W4N9BC

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva” egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok gépeteken az ESET Internet Security 10-es verzióját. A jelen számunkban található aktivációs kód 2017. december 15-éig érvényes.

SZÖRNYEN JÓ ZÁRÓAKKORD

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

[ÍRTA LOR]

A hűvösebb idő közeledtével egy igazi hazai alapművel kedveskedünk aktuális lapszámunk mellett, ami elképesztő látványba és játékélménybe csomagolja a soha meg nem unható egérkattintgatós hentelést, csurig töltve gótikus gőzpunk hangulattal.

Az elmúlt évek talán legnagyobb magyar játékfejlesztői sikere a NeocoreGames rendkívül pozitív kritikákat kapott The Incredible Adventures of Van Helsing-sorozata, amelynek harmadik epizódját kapja most kézbe az olvasó. Az se csüggedjen, aki még nem játszott az előző részekkel (a legelsőt egyébként pótolhatjátok a 2015/08-as PC Guruval), hiszen a trilógia lezárásáról akkoriban azt írtuk: a saját történettel rendelkező záróakkord egy tartalmasabb, bővebb DLC-nek hat, így bárkinek érdemes belevágnia. Persze a hiányzók az első két felvonás alatt ismertetett háttérszálakat nem fogják ismerni, de a széria leglátványosabb etapját kapják, noha a legtartalmasabbnak a második részt tartottuk – garantálható, hogy a kedv meg fog jönni a pótláshoz is.

A helyzet azért sem vészes, mert a 2015-ben kiadott epizód a második részben zajlott polgárháború után játszódik, rövidke történetének alapkonfliktusát pedig az adja, hogy a Hetedik Fogoly nevű régi barátunk ellenünk fordul, és inváziót indítana a birodalom, Borgovia ellen, amit nekünk kell megakadályoznunk. Aki teljesen Helsing-szűz lenne, annak dióhéjban annyit kell tudnia, hogy egy rendkívül hangulatos, felülnézetes hack and slash RPG-t kapunk, amit bár lehetne a Diablo-klón jelzővel illetni, rászolgál arra, hogy ez ne legyen ráhúzható. A cím ellenére nem Drakula ősi nemezise, hanem fia bőrébe bújunk, aki családi örökségként hűen harcol az emberiség életét megkeserítő szörnyek, démonok és más teremtmények ellen. Az egész univerzum alapja a mágia és a technológia egyvelege, a technomágiához ezenfelül hozzáadódik egy csöpp szláv mitológia is, és már kész is a frissítően látványos, fogaskerekes kultúrmix – épp ez különbözteti meg a többi hasonló címtől.

GŐZMÁGUS LEGYEK, VAGY CSAVARHÚZÓS VADÁSZ?

Míg az első részben nem választhattunk kasztot, a választék a harmadik részre hat mesterségre duzzadt, ami növeli az újrajátszás esélyét is, hiszen nem lehet nem kipróbálni mindet. Választhatjuk az Umbralist, Bounty Hunter, Phlogistoneer, Constructor, Elementalist és Protector karaktereket, ezek között mindenki megtalálhatja a jól bevált sémákat (távolsági harcos, tank, mágus), persze mindegyiküket megbolondították valamilyen steampunkos egyediséggel. A második részben istápolt karakterünket (amennyiben van) sajna nem vihetjük tovább, és a maximális szintkorlát a 30-as. Ezenkívül a játékban természetesen minden olyan dolog megvan, amivel egy kattintgatós-hentelős RPG-ben szívesen szöszölünk: felszereléseket rakhatunk össze, és karakterünket erősíthetjük az eszenciák, tekercsek és felszerelések tömegével. Külön érdekesség, hogy a sorozat ezen részében már elhagyták az élet- és manatöltő italokat, e mutatóink maguktól regenerálódnak, amivel számolnunk kell.

A játék egyik jól eltalált sajátossága a Dührendszer, ami az első résztől fogva jelen van. Ennek lényege, hogy mindegyik alapképzettséghez tartozik három kiegészítő

ADATOK

KIADÓ
NeocoreGames

FEJLESZTŐ
NeocoreGames

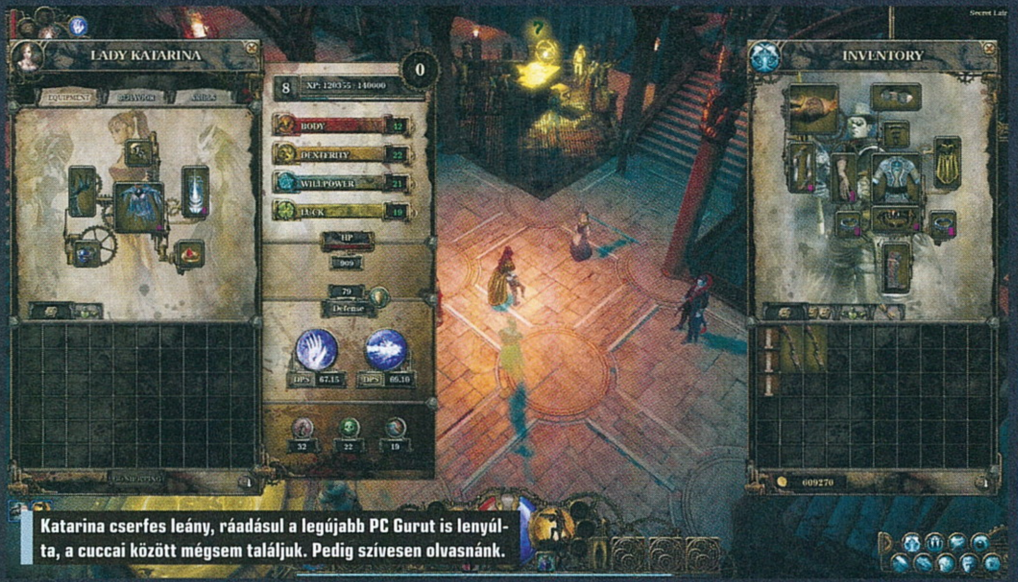
MŰFAJ
akció-RPG

INFO

A The Incredible Adventures of Van Helsing harmadik része 2015. május 22-én jelent meg, Steamen 15 euróba, nagyjából 4600 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.0 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 vagy Radeon HD4000 VGA (min. 512 MB VRAM), 20 GB szabad hely.



Katarina cserfes leány, ráadásul a legújabb PC Gurut is lenyúlta, a cuccai között mégsem találjuk. Pedig szívesen olvasnánk.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Magyar játék, (akár) magyar nyelven, magyar magazin mellé. Kevés jobb teljes játékot tudnánk kitalálni az aktuális PC Guru magazinhoz.

lehetőség, melyeket további pontok leosztásával szerezhetünk meg, ezekkel fokozhatjuk az adott támadás hatékonyságát. Erre szükség is lesz, mivel a Helsing-kalandok alapvető jellemzője, hogy tömegesen zúdulnak ránk a rosszarcúak. A csapat sokszor elég vegyes, a vérünkre ácsingózó bandák többféle ellenségből verbuválódnak össze, vannak köztük kicsik, nagyok, gyorsabbak és kíméletlenebbek egyaránt, éppen ezért praktikus területre ható, több ellenfelet sebző támadásokat alkalmazni, ugyanis szinte sosem fogunk magányos harcosokkal találkozni – de éppen ez adja az élvezetet, unatkozni egy pillanatig nem lehet.

ÉS BELEMERÜL A MÉLYTINTÁBA

Művészeti téren a sorozat legkiforrottabb és fantáziadúsabb darabjáról van szó, amelyet áthat a játék univerzumában Mélytintának nevezett erő. Lebegő szigetek, üvegből épült kastély, Fagyvölgy és más csodás helyszínek várnak ránk, amik ünnepi pompába díszítik a szörnyvadász kalandját. Ugyanez érvényes a szörnyek felhozatalára is: bohócok, teknősök, pokolszökevények adják a repertoárt a csúfságok mellett, ezen a téren is sok újat tud mutatni a záró etap.

Ezen felvonás ráadásul azért is emlékezetes, mert a Helsing mellett harcoló, lepcses szájú Katarina nevű szellemhölgy történetébe a korábbiaknál is mélyebb betekintést kapunk. Kiderül, hogy miként vált a Helsing família szolgájává, emellett egy családi szálnak is tanúi leszünk – a lány jelenlétét természetesen ugyanaz a zseniális humor jellemzi, mint az egész sorozat alatt. Saját karakterünk fejlesztése mellett viszont az ő megszerzett pontjait is el kell osztanunk, ráadásul a viselkedését is részletesen beállíthatjuk: választhatjuk, hogy milyen módon harcoljon, ha pedig kérjük, akkor szorgosan felkapkodja a szörnyekből eső tárgyakat, de elküldhetjük akár vásárolni is. Nem mellesleg: a külföldi lapok is a cím egyik legjobb pontjaként emelik ki a hölgyet, már csak miatta is érdemes fejest ugrani a vadászatba, ha szeretjük a csipkelődő, de intelligens humort. És nem maradnak el a sorozat jellegzetes hangulatának szerves részét képező popkulturális utalások sem, amik a geekek szívét különösen megmelengethetik.

OTTHON SEM PIHENHETÜNK

A Helsing-játékok jellegzetessége egy egyedi tower defense minijáték is, amit annyira megszerettek a játékosok, hogy mindegyik etap szerves részévé vált, sőt: a Deathrap nevű standalone játékot (a 2017/04-es PC Guru teljes játékát) is erre a zsánerre húzta fel a Neocore. Kalandozás közben néha hazahívnak minket egy bázisvédő küldetésre, amikor is föld alatti erődünket kell megvédeni válogatott szörnyűségek hullámától, de még mielőtt megtörténne a baj, okosan lerakhatunk különféle csapdákat, majd ezek közt sasszézva karakterünkkel is aktívan kivesszük részünket a harcból. A Titkos Rejtek néven futó menedékhelyünket NPC-kkel, vagy árusokkal fejleszthetjük, de katonákat is képezhetünk, akiket aztán különféle jutalmakért küldetésekre indíthatunk.

Egy kényelmes tempóban nyolc óra alatt kijátszható főszál a jussunk, de érdemes a már fentebb említett látvány és a sorozatban megszokott easter eggek miatt alaposan körbenézni, és nekiveselkedni a mellékfeladatoknak is, amelyekkel egy becsültebb 12 órára is kitolható eme intervallum. A főszál végigjátszása után pedig fejest ugorhatunk a Scenario módba, ahol több apró küldetéssel üthetjük el az időt, és ezeket szintén jópofa történetük miatt érdemes megnézni akár szólóban, akár másodmagunkkal is. Emellett megmérettethetjük magunkat négyjátékos online kooperatív módban és nyolcfős PVP-ben is, tehát semmi okunk nem lehet a panaszra.

Történet terén ezúttal nagy csavarokat ne várjunk, a lineáris sztori lényege, hogy eljussunk a főellenséghez, nem lesznek különös összeesküvések vagy fordulatok, viszont az élményt mindenképp színezik az NPC-kel folytatott párbeszédek, a humor, és a már említett katarinás melléksztori.

Az egyébként (természetesen) magyar nyelven is játszható harmadik részről anno még azt írtuk: az előző részekhez képest egy bővebb, plusz történetet tartalmazó DLC-nek hat, de épp ezért érdemes mindenképpen adni neki egy esélyt újoncként is, mert hangulat, látvány és összhatás terén magasan ez a legkiforrottabb Van Helsing-játék, még ha tartalomban kicsit soványka is – ez pedig ma már, a megjelenéskor még tetten érhető bugok kigyomlálása után, különösen igaz.

Egy kevéske szerepjáték, sok-sok akció, millió és egy feladat, meg egy kevéske vér. A Van Helsing 3. része mindent tud, amit kell.

PIKTOR A HÁZBAN!

Akinek a látványt köszönhetjük

Interjú a NeocoreGames lead artistjával

Salamon Anikót, a NeocoreGames lead artistját kérdeztük arról, hogyan zajlottak a Helsing-játékok tervezési folyamatai, milyen eszközöket használ, és hogyan alakult át a sorozat képi világa részről-részre.

Mióta dolgozol a NeocoreGamesnél, és milyen címek fűződnek a nevedhez?
Már vagy 14 éve, belegondolni is durva! Szóval egészen a kezdetektől. Bár az első pár évben még Avalon Studiónak neveztük azt a pár embert, akikkel együtt elkezdtük fejleszteni az első játékunkat, a King Arthurt. A legelső 2-3 évben egyedül dolgoztam grafikusként, így ez akkoriban igazán nagy kihívás volt számomra, nulla tapasztalattal, a mostanihoz képest meglehetősen kezdetleges környezetben kellett beletanulni a szakmába. De aztán csak elkészült 2009-ben az első, majd 2012-ben a második rész. Ezek mellett időközben megcsináltunk egy kisebb stratégiai játékot is, a Crusaderst és annak folytatását. Majd jött 2013-tól a The Incredible Adventures of Van Helsing három epizódja sok-sok kiegészítővel, és most már lassacskán a Warhammer vége felé járunk.

Milyen eszközökkel dolgozol, és pontosan mi is egy lead artist feladata röviden összefoglalva?
Egy tök jó kis számítógépet és egy Wacom Intuos 4 táblát használok. Programok terén az Adobe Photoshopot, textúrázáshoz a Subtancepaintert alkalmazzuk, valamint játéktérhez hasonló környezetekben a shaderek végleges beállítása a saját fejlesztésű Core3Editorban történik, régen ebben készítettük a textúrákat is. A lead artist feladata nagyon röviden az irány- és példamutatás. Kísérletezés, fejlesztés, egyszóval az újítások kitalálása, amit aztán a többiek majd mintaként tudnak követni. És amit még élvezek: az új ember toborzásakor a felvételi feladatok kitalálása. *(mosolyog)*

Melyik volt a kedvenc részed a The Incredible Adventures of Van Helsing-sorozatból, és miért éppen az?
Mint általában mindenből, az első rész volt számomra a legszerethetőbb, egyszerűen azért, mert az volt az első. Ez az időszak számomra a legizgalmasabb, amikor minden kialakul, maga az útkeresés. Akkoriban az első részhez a szabadidőmben magam is készítettem lelkesedésből fan artokat a Facebook oldalunkra, ami szintén erősítette a kötődésemet ehhez a részhez.

Hogyan alakult át a csapat művészeti elképzelése, munkája az elsőtől az utolsó epizódig?
A művészeti elképzelés leginkább az első rész fejlesztése során változott. Az eredeti tervek alapján az ifjú Helsing kalandjait egy fiataloknak szóló, kissé mangás beütésű, rajzfilmes hangulatú játékban akartuk feldolgozni, de a közönség nem tudott elvonatkoztatni az akkor nemrég kijött mozifilmtől. Szóval kicsit „felnőttesebbre" kellett venni a játék kinézetét, a főhőst három grafikus különbözőképpen tervezte meg, aztán a választást a közönségre bíztuk egy szavazás formájában. Ezt követően nagyon nagy változás nem történt, csak egyre sötétebbé és elborultabbá vált a képi világ.

A helyszínek és a szörnyek is talán minden korábbinál látványosabbak a harmadik részben. Honnan merítettetek inspirációt?
Inspirációt mindenhonnan lehet meríteni: filmek, sorozatok, mesék; kedvencem volt például a mézeskalácsháziko az erdő mélyén, vagy akár a bizarr-groteszk lényekkel zsúfolt cirkusz, a sok félig ember, félig állat szerzet. Mivel nagyon sok lény szerepelt a játékban, figyelni kellett arra, hogy mind nagyon egyedi legyen, és jól láthatóvá váljon játéknézetből is. Voltak kedvenceink, amikért néha versengtünk is, hogy ki textúrázhassa.

Mi volt a legnagyobb kihívás a tervezés során?
Nagy kihívásra utólag már nem tudok visszaemlékezni, vegyük úgy, hogy a játékfejlesztés grafikai részlegén dolgozni csupa móka és kacagás. *(nevet)* Természetesen vannak problémák, hibák, határidők, néha éjszakázni is kell, de ezek nem jelentenek nagy bajt, ha a technikai és emberi, szakmai feltételek adottak. Csak csinálni kell, amit szeretünk.

Köszönjük az interjút!

HELSING ALAKJAI (A kasztok bemutatása)

Elementalist

A hagyományos mágus karakter, aki a természet és az elemek erejét

hívja segítségül. Távolsági harcos és igencsak törékeny is, ám ha okosan használjuk, pusztító erőt dobálhat az ellenfelekre. Fő taktikánk így az lesz, hogy megelőzzük azt, hogy bárki a közelünkbe férkőzhessen. Erre remek megoldás a Barrier nevű skill, amivel eltorlaszolhatjuk a nagyobb szörnyhullámok útját, de segítségünkre lesznek az idézhető lelkek és a pusztító viharok is.

Protector

A középkori páncélosra emlékeztető védelmező igazi warrior/tank típus,

akit a hentelős játékstílus kedvelőinek ajánlunk. Kardot és egyedi pajzsot használ, szívós közelharcosként nagy a védelme, és masszív fizikai sebzést tud bevinni. A hentelést színesíti, hogy képes messziről a tömeg közepébe meglepetésszerűen berontani, majd hurrikánszerűen végigsöpörni mindenen. Ha pajzsával sikeresen védi ki a támadásokat, azért ráadásul még bónusz sebzés is jár.

Phlogistoneer

A furcsa tudomány szülötte, és talán ez a legsteampunkosabb

karakter, hiszen egy nehéz exoskeletonban rohangálva küzd a sötétség ellen. Különféle robbanószerekkel van felszerelve, rakétákkal és gránátokkal kínálja az ellenfeleket, vagy éppen lángcsóvával pörköl végig mindent és mindenkit. Nehéz páncélzatán túl energiamezővel tudja tovább turbózni védelmét, és gonosz aknákkal keseríti a rosszarcúak életét, amik fagyasztásra és bénításra is képesek.

Umbralist

Különleges harcos, aki mesterien manipulálja az árnyakat, így leginkább

egy asszaszinra hasonlít. Főleg lopakodva támad, és meglepetésszerűen csap le néhány szempillantás alatt, ebből nyeri támadásai erejét is bónuszok formájában. Védelme gyenge, de ha szorul a hurok a nyaka körül, akkor képes életerőt szipolyozni a rosszarcúaktól, vagy két árnynindzsát előhívni maga mellé a sötétből. Emellett fagyasztó képességgel is operál.

The Bounty Hunter

Lőfegyverekre specializálódott távolsági harcos, aki főleg fizikai sebzést visz

be. Harc közben különféle repkedő kütyük segítik útját, amik levegőből vadásszák le az ellenfeleket, vagy megbénítják azokat. Vadászunknak ugyan több ideig kell várnia, hogy feltölthesse fegyvereit, de utána egyetlen lövése is pusztító hatással bír a tömegre. Ez a karakter hasonlít leginkább a Van Helsing első részében kézhez kapott mordályos, kalapos szörnyvadászra.

The Constructor

A mindenféle fura szerkezeteket építő Constructor szintén egy távolsági karakter,

de ő elsősorban robotjaira és ágyúira támaszkodik. A Bounty Hunterhez hasonlóan nem egyedül harcol, hanem egy hatalmas, ágyúkkal felszerelt légi gépszerkezettel, a fejleszthető és erősíthető Gun Platformmal, aminek célpontot is kijelölhetünk. Mellette több kis robot állhat még csatasorba, akikre szükség is lesz, hiszen a mérnök védelme meglehetősen soványka.

Ne vedd semmibe a szellemet!

Ugyan Katarinára hajlamosak lehetünk csak lepcses szájú, szórakoztató oldalbordaként tekinteni, a harmadik részben a korábbiaknál is hasznosabb társunk lehet a harcban. A 25-ös szintig fejleszthető társ felszerelését is mi állíthatjuk össze, sőt külön szellemruhák is pakolhatók rá. Megadhatjuk, hogy távolsági, avagy közelharcosként működjön, netán szellemformában, aminek különlegessége, hogy minden elszenvedett sebzésünket 10 százalékkal csökkenti, de cserébe nem tud támadni. Skilljeit három ágon oszthatjuk le, ahol sok olyan képességet is találunk, amik áldásos passzívokat adnak a szörnyvadászunknak is. Katarina ráadásul felszedi a kipotyogó aranyakat, csecsebecséket, fontosabb tárgyakat, amiket aztán parancsunkra magától el is ad az árusoknál.

20 éves a GRAND THEFT AUTO

KEREKEN 20 ESZTENDEJE LOPJUK A VERDÁKAT

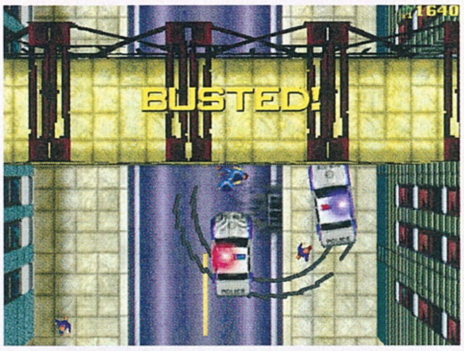
[ÍRTA TENEBRA] **Jack Thompson neve összeforrt vele, politikusok és társadalmi szervezetek akarták betiltatni, ám a játékosok imádják szabadságérzete és féktelensége miatt. Igen, a Grand Theft Auto-sorozatról van szó, melynek 1997 októberében kezdődött sikertörténete. Emlékezzünk is meg róla e jubileumi alkalomból!**

Habár a videojátékok történelme legalább 40 éve kezdődött, a játékipart máig meghatározó műfajok a kilencvenes években körvonalazódtak. 1997 októberében PC-re, majd decemberben PlayStationre is megjelent egy csúnyácska, akkor még a kritikusok által sem kedvelt játék, mely a nyílt világú sandbox műfajt tette népszerűvé. A korábban platformerekre szakosodott edinburghi DMA Design alkotói az amerikai rendőrzsargonban autólopásokra használt kifejezés után nevezték el Grand Theft Autónak (innentől GTA-nak) a programot. A nyílt világú akciójátékok (avagy „GTA-klónok") atyja döbbenetes pénzügyi siker lett, és 20 év alatt hatalmas fejlődésen esett át. Lássuk, hogyan jutottak el a srácok egy bugos autóversenyzős játék programhibájától a három főszereplőt mozgató, monumentális GTA V-ig!

PROGRAMHIBÁBÓL SZTÁRSOROZAT

12-13 éves lehettem, amikor egyik haverom a kezembe nyomta a GTA lemezét. Mivel addig jórészt lineáris játékokkal (a Doommal, a Quake-kel és platformerekkel) toltam, nyilvánvalóan sokat bénáztam a GTA-ban, ám a szabadságélmény leírhatatlan volt. Néha csak azzal töltöttem el hosszú órákat, hogy menekültem a rendőrök elől már hatos körözési szinttel, és irtottam az embereket Liberty City, Vice City és San Andreas városainak utcáin (bizony, a GTA: SA helyszíne eredetileg nem teljes állam volt). Ámokfutó viszont annak ellenére sem lettem a játéktól, hogy Jack Thompson, a GTA-sorozatot gyakran támadó floridai ügyvéd szerint a Rockstar szériája erőszakos bűncselekmények elkövetésére buzdítja a tiniket – annyi káros hatása persze volt a programnak a valós életemre, hogy több millió játékostársammal egyetemben minden szabadidőmet vele töltöttem (agyő, tanulás). Ironikus egyébként, hogy a sajtó nem szerette a GTA-t. Az amerikai IGN 6 pontot adott neki a 10-ből, és a GameSpot is csupán 6,4-re értékelte a

AZ ELSŐ GTA NEM VOLT TÚLSÁGOSAN KIFORROTT, DE ANNÁL INKÁBB NÉPSZERŰ!



PC-verziót, főleg a már akkor is elég otromba grafika miatt. Azonban a DMA Design valamit mégis nagyon eltalált. A GTA-t először Race 'n' Chase-nek és Cops and Robbersnek is nevezték, és nem egy sandbox játéknak, hanem multira kihegyezett autóversenyzős őrületnek készült. Azonban ezek a verziók rendkívül bugosak voltak, és éppen egy programhiba miatt bolondultak meg a játékbeli rendőrök is. Gary Penn kreatív rendező elmondása szerint a játékos életére törő agresszív zsarukat látva azonnal kukázták az eredeti ötletet, meg azt a koncepciót is, hogy a játékos legyen a rendőr. „Sokkal nagyobb móka gonoszkodni" – mondta Penn. A DMA-nak, illetve a Grand Theft Autónak ez a programhiba volt a szerencséje, mivel a játékot kiadó BMG először le is akarta fújni a projektet. Szerencsére viszont végül nem így lett, a GTA pedig műfajt teremtett. Persze, már a nagy autólopás előtt is készültek nyílt világú játékmenettel kísérletező programok, mint például az 1986-os Commodore 64-es Miami Vice, vagy a Bethesda által összehozott 1990-es The Terminator. Maguk a DMA Design készítői pedig meglepő módon az Elite című sci-fi játékot, a Super Mariót és a Pac-Mant jelölték meg fő ihletforrásként. David Jones producer szerint pl. a Pac-Man kiköpött GTA, hiszen a játékos ugyanúgy egy nyílt terepen garázdálkodik, miközben rendfenntartó erők üldözik. Ám legyen.

A botrányok játékai

Már a GTA-sorozat első részét is egy profi reklámszakember promótálta bulvárlapokban szétszórt álhírekkel, de az igazi botrányok később jöttek maguktól is. A harmadik részen pl. egy nőjogi szervezet akadt ki, mert a prostituáltakat szex után agyon lehetett lőni. A Vice City ellen ugyanakkor pár hónappal ezelőtt egy ezoterikus tévécsatorna indított pert a játékbéli vudumágus Auntie Poulet miatt. A San Andreas Hot Coffee nevű modja igazából nem is a Rockstar műve, de annak explicit szexuális tartalma miatt még maga Hillary Clinton szenátor is be akarta tiltatni a GTA:SA-t. A GTA IV-et az ittas vezetése miatt kezdték ki, míg a GTA V többek között Lindsay Lohannek szúrta a szemét, mert szerinte az engedélye nélkül belerakták őt a játékba. A cikkben is említett Jack Thompson pedig a mai napig keresztes hadjáratot folytat az összes Rockstar-játék ellen, bár időközben az ügyvédi kamara visszavonta a praxisát.

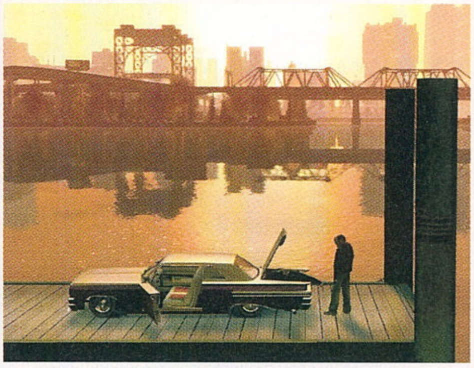
Alig két év múlva el is készült két, Londonban játszódó kiegészítő és hamarosan megérkezett a folytatás is (ezek érdekessége egyébként, hogy városaik ezidáig nem tűntek fel újra egyik 3D-s epizódban sem). Az 1999-es GTA 2 egy, csak a kézikönyvben és interjúkban megnevezett, Anywhere City nevű futurisztikus metropoliszban játszódott, 2013-ban (a valóságban egyébként éppen ebben az évben jelent a Grand Theft Auto V). A GTA 2 sok tekintetben tovább fejlesztette az ismerős játékmenetet. A játékbeli bandákkal (Jakuzák, Zaibatsu, orosz maffia stb.) való viszonyunkat pl. egy mérőcsík jelezte, és sikeres küldetésekkel tudtuk növelni az irántunk érzett tiszteletüket, vagy a riválisok gyűlöletét. Ha pedig ellenséges területre tévedtünk, a bandatagok bizony nem átallottak azonnal tüzet nyitni ránk. A járművek fizikája, irányítása és a mentés viszont továbbra is hagytak kívánnivalót maguk után. Menteni például csak 50 000 virtuális dollár ellenében tudtunk, kizárólag a Jesus Saves feliratú kezdőpontoknál. Ezek megtalálásához viszont sok szerencsét, mivel normális minitérkép híján csak a pálya ismerete mellett lehetett oda visszatalálni.

A GTA III 3D-S KÖRNYEZETE 2001-BEN MONDHATNI HIHETETLEN MINŐSÉGŰNEK SZÁMÍTOTT.

A HARMADIK DIMENZIÓ BŰVÖLETÉBEN

Bár a GTA 1-2 is nagy pénzügyi siker volt, a kritikusok jégszívét csak a háromdimenziós Grand Theft Auto III olvasztotta meg. A DMA Design csapata ekkorra teljesen lecserélődött, és a skót stúdiót is átnevezték Rockstar Northra. A sorozat emblematikus alkotóivá pedig Dan és Sam Houser, valamint Leslie Benzies váltak (utóbbi ma már nem dolgozik a Rockstarnál), akik britek lévén szeretve gyűlölték az amerikai kultúrát. Mint Dan egy interjúban kifejtette, a GTA-játékok „egy olyan világban játszódnak, mely az amerikai

A GTA III AUTÓPARKJA MÉG MOST IS MEGHATÁROZÓ A SOROZAT JÁRMŰVEIT ILLETŐEN.



médiakultúra paródiája", illetve a GTA-sorozat „valamilyen módon mindig is a britek reakciója volt az amerikai kultúrára". A széria 3D-s tagjai, a GTA III, a Vice City és a San Andreas pedig vállaltan polgárpukkasztó, társadalomkritikus, és filmes utalásokkal teli játékok, melyek sok nagy botrányt kavartak az utóbbi 15 évben.

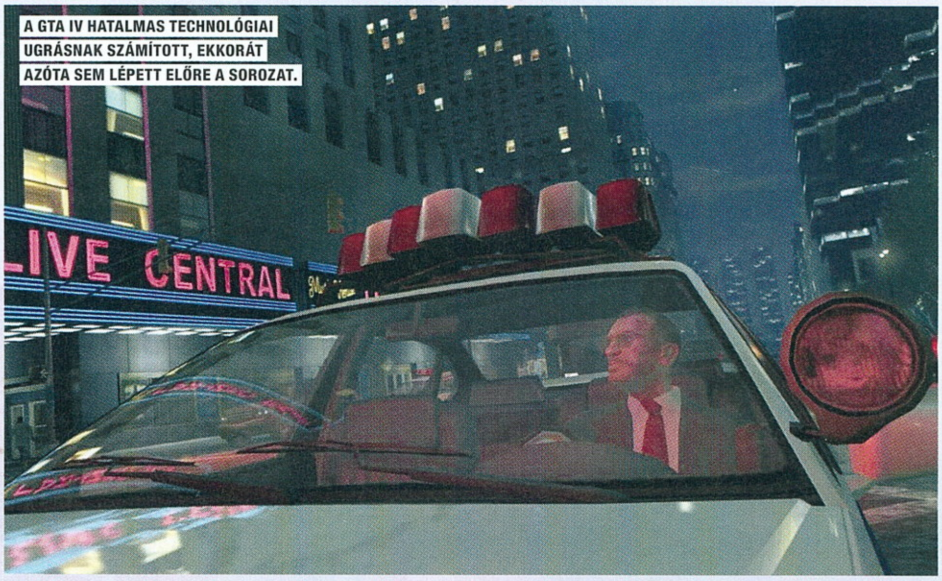
A GTA III egy érdekes hibrid lett, mivel még lehetett benne váltani a felülnézeti perspektíva és a TPS-mód között. És PC-n kellett is, mert sajnos ez volt az első GTA-játék, melynek számítógépes változata rettenetesen optimalizálatlan lett (az Nvidia kártyákat például nagyon utálta a kicsike, pechemre nekem is ilyen volt akkoriban), a pocsék PS2-átiratok egyik állatorvosi lovaként emlékszünk a játékra. Ennek ellenére azonban mind imádtuk a Grand Theft Auto III-at. A játék hallgatag főhőse a GTA 2 főszereplőjéhez hasonlóan Claude névre hallgat (az első GTA-ban és a londoni epizódban még több karakter közül választhattunk), a GTA III mellett pedig a 2004-es San Andreasban is feltűnt. A klisés bosszútörténetnél sokkal izgalmasabb volt a korában lenyűgöző 3D-s város melyben az immáron szinkronizált dialógusokat tartalmazó fő sztori mellett tengernyi mellékküldetést (taxizást, tűzoltómunkát, rendőri feladatokat stb.) vállalhattunk. A GTA III-hoz pedig igen sok ismert színész adta hangját, úgymint Kyle MacLachlan, Frank Vincent vagy épp Michael Madsen. És ebben a részben még a korábbinál is nagyobb élmény volt a remek rádióadók és a váltakozó napszakok miatt csak úgy céltalanul róni a 3D-be ültetett Liberty City utcáit, illetve menekülni a zsaruk elől.

Megérdemelten lett nagy kritikai és anyagi siker a Grand Theft Auto III, azonban ekkor még senki sem sejtette, hogy az alig egy év alatt összedobott nem számozott folytatás, a Grand Theft Auto: Vice City lesz a GTA-rajongók örök kedvence. A nyolcvanas évek fiktív Miamijába, a címbéli városba helyezett sztoriban az 1983-as A sebhelyesarcú és a Carlito útja című filmek hangulata köszönt vissza, és főhősünk, a Nagymenőkben játszó Ray Liotta által megszólaltatott Tommy Vercetti már igazi badass antihős. Így a Vice City még inkább társadalomkritikus paródia lett: őrült gengszterek ordítoznak drogmámorban, egyik munkaadónk egy fegyvermániás veterán, vezetés közben pedig a nyolcvanas évek vadhajtásaként ismert glam rock eminens képviselőjeként a fiktív rocksztár Love Fistről ömlenek a vicces bulvárhírek a rádióból. Persze a Vice City nem csak nosztalgikus hangulata miatt vált emlékezetessé: a GTA első része után először pattanhattunk ismét motorra, és a sorozat történelmében első alkalommal hódíthattuk meg az eget repülők és helikopterek segítségével (igaz, a GTA III-ban is van egy Dodo nevű repcsi, de azzal elég bajos felszállni).

A GTA-sikersztori aztán a szó szerint monumentális San Andreasszal folytatódott. A program 2004-ben jött ki PlayStation 2-re, majd egy évvel később PC-re és Xboxra is. A Rockstar North a kilencvenes évekbe helyezte a sztorit, és bár a bandáját újraszervező Carl „CJ" Johnson története is tartalmazott parodisztikus elemeket, a széria itt tette meg az első lépést a komorabb, sötétebb hangulatú Grand Theft Autók felé. Ebben az epizódban három nagyvárost (Los Santost, San Fierrót, és Las Venturast) illetve kisebb településeket is bejárhattunk, a bandaháborúk mellett pedig a rendőri korrupció és brutalitás témája is igen erősen jelen volt a játékban. A Samuel L. Jackson által megszólaltatott zsarura, Tenpennyre minden bűnözőnél szemetebb karakterként emlékszünk. Emellett

A skót rocksztárok

Ahogy a GTA, úgy a Rockstar North sem volt mindig sztár. A skóciai stúdiót eredetileg Acme Software-nek, majd sokáig DMA Designnak hívták, és négy egyetemista (David Jones, Mike Dailly, Steve Hammond, Russel Kay) alapította. A DMA legismertebb címe a GTA előtt az 1991-es Lemmings című platformer volt, melyben kis állatkákat kellett terelgetni. Jóllehet, a stúdió gyártott már korábban is kétdimenziós, árkád-lövöldözős címeket (Menace, Blood Money), az átütő sikert mégis a Grand Theft Auto hozta meg. A 3D-s epizódokat már nem a régi csapat, hanem a Houser-fivérek által Rockstar North néven átvett stúdió készítette. Az ezredfordulót követően pedig a Rockstar North tagjai tényleg sztárokká váltak nemcsak a GTA-kkal, de olyan játékokkal is, mint a Manhunt, a Red Dead Redemption vagy az L. A. Noire.



A GTA IV HATALMAS TECHNOLÓGIAI UGRÁSNAK SZÁMÍTOTT, EKKORÁT AZÓTA SEM LÉPETT ELŐRE A SOROZAT.

Minden bűnt elkövettél?

A GTA-sorozat az elmúlt két évtizedben nagyon sok játékot szült, ideje sorra venni őket.

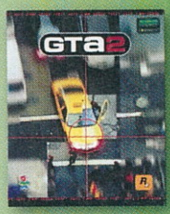
Grand Theft Auto (1997)

Az első GTA-játék, amit eredetileg egy rendőrös versenyzős programnak terveztek, de végül egy autólopkodós bűnözőszimulátor lett belőle.

Grand Theft Auto London 1969 (1999)

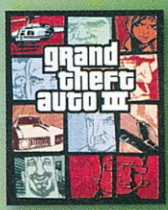
A GTA első küldetéslemeze, amihez egy 1961 alcímű ingyenes pakk is megjelent. Máig az egyetlen, valós helyszínen játszódó epizód.

Grand Theft Auto 2 (1999)

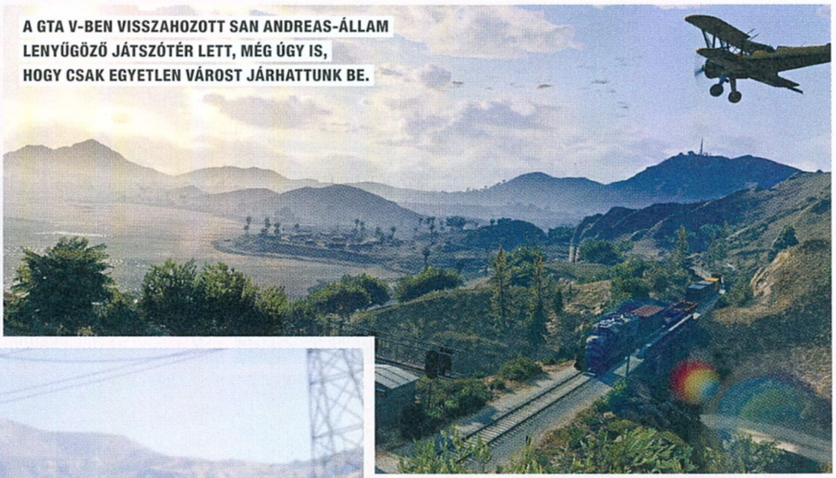


A GTA folytatása nem újította meg magát, bár kapott némi sci-fi és cyberpunk behatást, és egész szép fényekkel bírt a még mindig felülnézetes grafikája.

Grand Theft Auto III (2001)



Az első kirándulás a harmadik dimenzióba. Igazi klasszikus, kötelező tananyag mindenkinek, még ma, 16 évvel a megjelenése után is.



A GTA V-BEN VISSZAHOZOTT SAN ANDREAS-ÁLLAM LENYŰGÖZŐ JÁTSZÓTÉR LETT, MÉG ÚGY IS, HOGY CSAK EGYETLEN VÁROST JÁRHATTUNK BE.

A GTA ONLINE SZINTE FÜGGETLENNÉ VÁLT A GTA V-TŐL, HAVONTA ESIK ÁT KISEBB-NAGYOBB BŐVÍTÉSEKEN.

nagyon jelentős változásokon esett át a játékmenet és a látványvilág is. CJ-vel bandaháborúk keretében területeket foglalhattunk, így stratégiai elemek is vegyültek a nyílt világú akciórészekkel, és főhősünket szó szerint testre szabhattuk a dinamikus fejlődésrendszernek köszönhetően (konditermekben edzhettük, vagy gyorséttermekben hízlalhattuk fel). A Rockstarnál pedig a lehető legtöbbet hozták ki a RenderWare nevű motorból, mert a San Andreas összességében pofás látványvilágú játék volt, habár az már ebben a részben is látszott, hogy ideje lesz beújítani, mivel a karakterek arca röhejesen nézett ki közelről.

KOMOLYODJUNK!

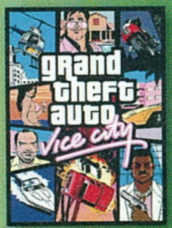
A Grand Theft Auto IV előtt még kaptunk két kiváló PlayStation Portable-re készített előzményjátékot (Liberty City Stories, Vice City Stories), ezek után viszont 2008-ban végre megérkezett a minden szempontból forradalmi negyedik rész. A Rockstar a PlayStation 3 és az Xbox 360 lehetőségeit kihasználó Euphoria fizikai motort és a saját fejlesztésű RAGE grafikusmotorját használta fel Liberty City újraalkotásához. Dan Houser elmondása szerint a csapat két nagyobb túrát tett New York Cityben, és rengeteg fotót készítettek a Nagy Almáról, hogy minél hitelesebb legyen annak fiktív verziója. Mint Houser ecsetelte, ennél a résznél egyáltalán nem gondoltak a nagy gengszterfilmekre, hanem sokkal inkább a valós NYC lebegett a szemük előtt. És a GTA IV valóban egy, a sorozattól szokatlan módon realista, földhöz ragadt és komor játék lett. A főszereplő Niko Bellic, egy szerb bevándorló, aki azt hiszi, hogy az amerikai álom létezik, de kuzinja, az albán és orosz maffiával konfliktusba kerülő taxis Roman New York-i nyomora hamar eloszlatja illúzióit.

A GTA-játékokhoz képest szokatlanul sötét és amúgy igen jól kidolgozott sztori mellett a GTA IV rengeteg újdonságot vezetett be. A látványon túl a játékmenet is nagy változásokon esett át. Legfontosabb eszközünk a telefonunk lett, melyen keresztül barátaink segítségét kérhettük (pl. fegyvereket vehettünk) és küldetéseket vállalhattunk, valamint a többjátékos módhoz is ezen keresztül csatlakozhattunk (a multit persze nem ebben a részben élvezhettük először, a GTA 1-ben és 2-ben volt külön többjátékos mód, de a GTA: SA-hoz is készült egy népszerű multis mod). Bár San Andreashoz képest Liberty City látszólag visszalépésnek számított a játékmenet tekintetében, hiszen itt jóval kevesebb járműbe pattanhattunk be, na meg Niko testét sem nyúzhattuk úgy, mint CJ-ét, cserébe az egész város sokkal monumentálisabb és részletesebb lett, mint bármelyik előző epizód metropolisza. És a leleményes moddereknek köszönhetően mindez nemcsak TPS-perspektívából, hanem FPS-nézetből is megcsodálható. Sajnos a GTA III-hoz hasonlóan a Grand Theft Auto IV PC-s változatát is elszúrták kicsit, mert egy idegesítő, csak tavaly javított hiba miatt a 2 GB-nál nagyobb VRAM-mal rendelkező videokártyákat nem ismerte fel jól a program, így a látvány jelentősen

Klónok háborúja

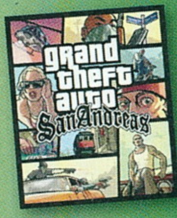
A Grand Theft Auto-sorozatnak húsz év alatt rengeteg követője akadt, melyeket sokszor jogosan, sokszor igazságtalan módon nevezünk GTA-klónoknak, hiszen vannak egészen kreatív alkotások is ebben a műfajban. Az egyik leghíresebb és legjobb „GTA-klón" a 2002-es Mafia, melyben a cseh fejlesztők inkább a drámai történetre helyezték a hangsúlyt, ugyanakkor a harmincas évekbeli nyüzsgő nagyváros szabadon bejárható volt – a csehek egyébként korábban kezdték a fejlesztést, mint a Rockstar, a későbbi megjelenés miatt viszont senki sem mossa le a „klónstátuszt" a játékról. Szintén a sztori dominált az L. A. Noire című nyomozós játékban, mely a Mafiához hasonlóan ötletesen gondolta tovább a GTA-k játékmenetét. Sikeres próbálkozás volt még a távol-keleti harcművészetre kihegyezett Sleeping Dogs-széria, valamint a második világháború alatt megszállt Párizsban játszódó The Saboteur is. A Red Dead Redemption pedig „Grand Theft Ló"-ként bebizonyította, hogy a Vadnyugaton is életképes ez a játékmenet.

Grand Theft Auto: Vice City (2002)



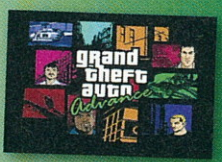
A közönségkedvenc előzmény, ami először hozott kidolgozott, beszélő főszereplőt a GTA-játékok világába. Ezt biztosan játszottad!

Grand Theft Auto: San Andreas (2004)



Ha nem is a legjobb, de talán máig a legmonumentálisabb GTA. Amit ebben a játékban nem lehet véghezvinni, az egyszerűen nincs is.

Grand Theft Auto Advance (2004)

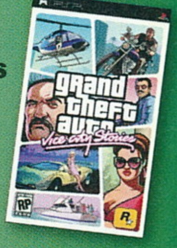


A GTA-sorozat első kiruccanása a hordozható (GBA) konzolok világába. Csúnyácska, egyszerű mellékszál a GTA III-hoz, mégis megvan a maga hangulata.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories (2005)

Az első 3D-s hordozható konzolra készült GTA-játék. PSP-re adták ki elsőnek, ma már okostelefonra is kapható, de bezzeg PC-re sosem adták ki.

Grand Theft Auto: Vice City Stories (2006)



Ugyanez elmondható a VCS-ről is: jó kis előzmény a Vice Cityhez, konzolra és okostelefonra, főszerepben a VC-ben gyorsan elhaló Victor Vance-szel.

A MELLÉKÁGAK KÖZÜL A GTA: SAN ANDREAS LETT A LEGHATALMASABB: MÁIG NEM KÉSZÜLT MÉG EGY ENNYIRE GRANDIÓZUS GTA-JÁTÉK.

rosszabb volt, mint konzolokon. De a PC-s gépigény is irdatlanul magas lett, és rengeteg gond volt a játékbéli, amúgy zseniális filmkészítő rendszert támogató Rockstar Social Clubbal, a ma már szerencsére csak rémálmainkban kísértő Games for Windows Live-val, és a játék borzasztó SecuROM másolásvédelmével is.

A GTA IV-re ettől függetlenül igen jó játékként emlékezünk, melyhez két DLC-t adtak ki, a The Ballad of Gay Tonyt és a The Lost and the Damnedet. Az igazi folytatásra azonban 5 évet kellett várni, sőt, PC-játékosoknak még ennél is többet (ebből lett is egy kisebb fajta botrány). A GTA V-tel pedig a Rockstar folytatta a negyedik részben megkezdett utat. Dan Houser így jellemezte az ötödik epizódot: „ez egy olyan játék, amely kommentálja a világunkban jelenleg is zajló eseményeket, a jót, a rosszat és a közömböst is. Ha ez nem a médium fejlődésének bizonyítéka, akkor nem tudom, mi más lehetne az". És a GTA V valóban új szintre emelte a sorozatot. Igaz, a Rockstar North itt a San Andreasban megismert Los Santosba tért vissza, azonban akár az új Liberty City esetében, úgy az ötödik részben is jelentős volt a változás a korábbi részhez képest. Los Santos és a környező vidéki

Nem folytatódik a GTA V

Legalábbis nem sztori-DLC-k formájában. Ugyan voltak arra utaló jelek, hogy a Rockstar a GTA 4 nagyszabású DLC-ihez hasonló folytatásokkal látja majd el az ötödik részt, nemrégiben kiadtak egy közleményt, miszerint ez nem fog megtörténni. A stúdió szerint nagyon drága lenne egy ilyen csomag előállítása, emellett pedig idejük sincs rá, hiszen több platformon kell frissen tartani a GTA V-öt egyszerre. Ráadásul a program multiplayer-része, az önálló játékként kezeld GTA Online is hatalmas erőforrásokat vesz el, szóval ja, nem lesz GTA V DLC, lehet várni a hatodik részre.

területek lenyűgözően sok lehetőséget tartogattak a játékosok számára, mert Dan Houserék a GTA V-ben is kvázi egy amerikai nagyváros, ez esetben Los Angeles hű mását alkották meg. A GTA V történetének igazi különlegességét az adja, hogy ezúttal nem egy, hanem három, kidolgozott jellemű főhőst is irányíthatunk, melyek mindegyike érdekes módon egy-egy korábbi Rockstar-játék főszereplőjét idézi. A kiváló sofőr Franklin egy tradicionálisabb GTA-hős, ugyanakkor a Midnight Club: Los Angelesből is ismerős lehet. A fegyverszakértő, bullet time-képességgel rendelkező Michael a Max Payne címszereplőjére emlékeztet. A pszichopata Trevor pedig, akihez a játék egyik leginkább megosztó, kínzást bemutató jelenetsora kötődik, a Manhunt-szériát juttathatja eszünkbe. Ezen karakterek történetei átfedésbe kerülnek, ami miatt egy igen különleges, Martin Scorsese és Michael Mann legjobb filmjeit idéző gengszterdrámában lehet részünk. Dan Houser elmondása szerint a játék forgatókönyve tízezer (!) oldalra rúg, tehát igen komplex. „A játékok kezdenek felnőni, ám még mindig 10-20 évre vagyunk attól, hogy a kormányzatok vagy a hatóságok megértsék, hogy ez ugyanolyan önkifejezési forma, mint bármelyik más médium" – ecsetelte Houser egy interjúban. Így nem véletlen, hogy jelenleg a GTA V minden idők legsikeresebb Grand Theft Auto-játéka: nem csak 10/10-es értékeléseket zsebelt be, de rögtön az első napon 800 millió dollárt hozott a Rockstar konyhájára.

VISSZA VICE CITYBE?

A GTA V-höz kiadott önálló GTA: Online-hoz jelenleg is érkeznek a frissítések, mint pl. az őrült Transform Races, melynek versenyein (a The Crew 2-höz

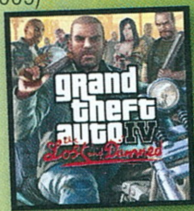
A HANGULATI VERSENY ELSŐ HELYEZETTJE VITATHATATLANUL A GTA: VICE CITY – DE VISSZAVÁGYUNK ODA!

hasonlóan) egyik pillanatról a másikra kerülhetünk át egy motorcsónakból egy repülőgépbe. Azonban akármennyire is remek az ötödik rész többjátékos módja, a rajongók már nagyon várják a GTA VI-ot. Ám ne feledjük, hogy hamarosan esedékes az új konzolgenerációváltás, amit a Rockstar biztosan szeretne megvárni. És hogy melyik városban fog játszódni az új rész, és folytatják-e a készítők a GTA V komolyabb és komorabb irányvonalát? Nos, tény, hogy a rajongók legjobban Vice Cityt kedvelik, ugyanakkor az ötödik rész Los Santosban, San Andreas egyik városában játszódott, így akár még a másik kettő, San Fierro és Las Venturas is lehet a következő helyszín. De szerintem sokan elfogadnánk egy korszerűsített GTA: Londont, vagy egy teljesen új (mondjuk távol-keleti?) nagyvárosban játszódó epizódot is. Ami viszont egészen bizonyos, hogy amíg az emberiség megapoliszokban él, és nem emészti fel önmagát, addig a nagyvárosoknak és az emberi butaságnak görbe tükröt tartó Grand Theft Auto-sorozat is létezni fog.

Grand Theft Auto IV (2008)

A komolyabb hangulatú GTA-széria új része, egyszersmind az első olyan játék, amit az Xbox 360 / PS3 fémjelezte generációhoz írtak.

Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned (2009)



Közepes értékeléseket kapott DLC, ami egy nem túl kedvelt karakter unalmas küldetéseit tartalmazza. Főhőse, Johnny, a GTA V-ben meg is kapja a magáét.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (2009)

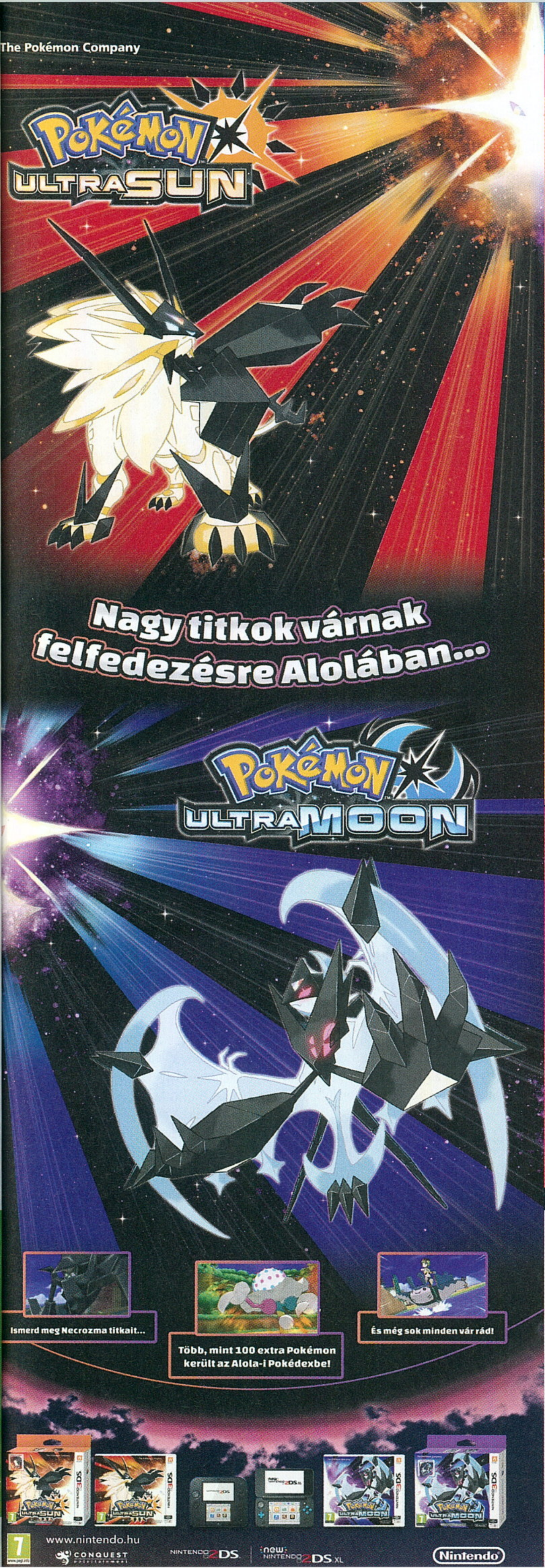
Az első és egyetlen DS-es GTA, ami szintén kapható telefonra. Jópofa játék, felülnézetes akcióval, és a GTA III-ra hajazó rajzstílussal.

Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony (2009)

A GTA IV utolsó kiegészítője, főszerepben egy rakás furcsa karakterrel, akik a sorozat eddigi legeszelősebb küldetéssorozatát hozzák magukkal.

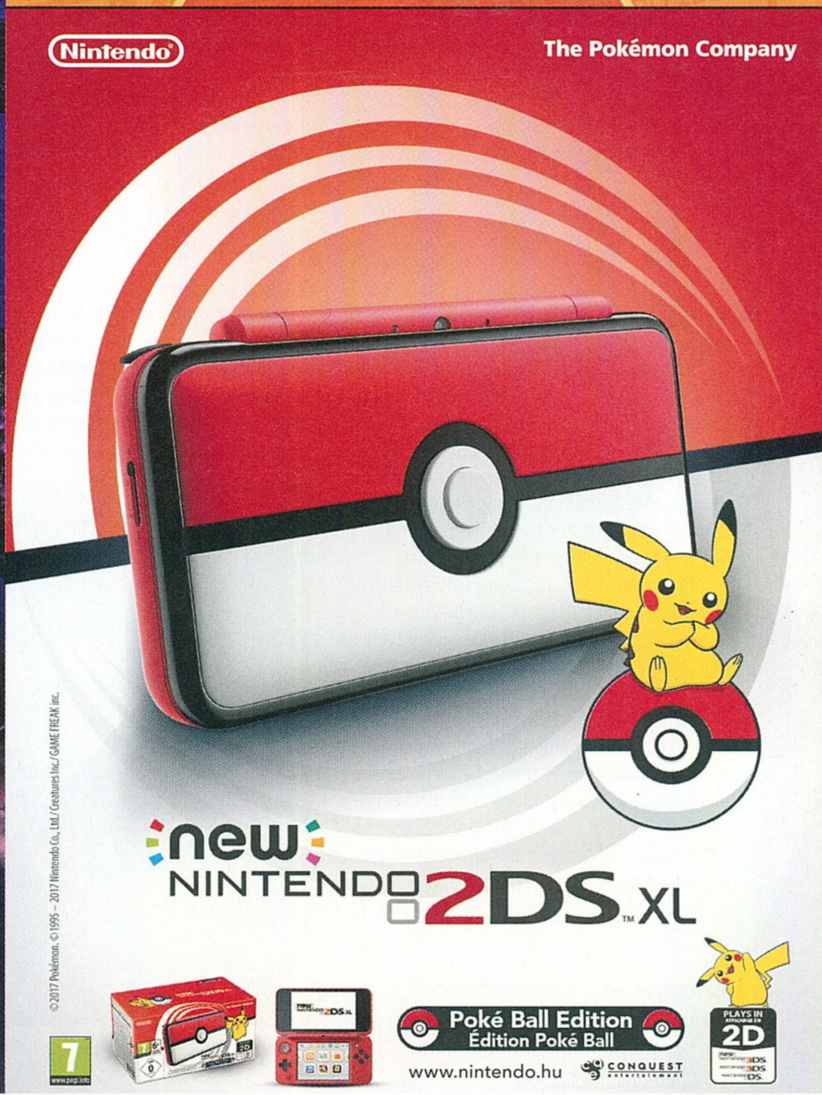
Grand Theft Auto V (2013)

Máig a GTA-sorozat csúcsa, ami a milliókat termelő GTA Online-t is magával hozta. Nincs mit mondani, tessék megvenni!



The Pokémon Company
Pokémon Ultra Sun
Nagy titkok várnak felfedezésre Alolában...
Pokémon Ultra Moon
Ismerd meg Necrozma titkait...
Több, mint 100 extra Pokémon került az Alola-i Pokédexbe!
És még sok minden vár rád!
www.nintendo.hu
Conquest
Nintendo 2DS
new Nintendo 2DS XL
Nintendo

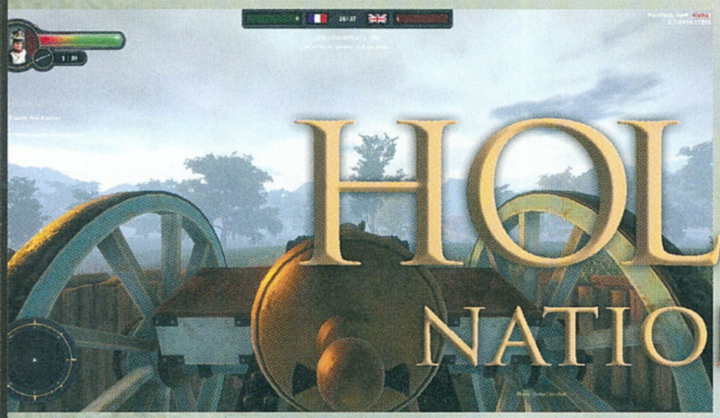
Nintendo
ÚJ DESIGN
XL KÉPERNYŐ
amiibo TÁMOGATÁS
new NINTENDO 2DS XL
© 2017 Nintendo.
12
www.pegi.info
PLAYS IN 2D

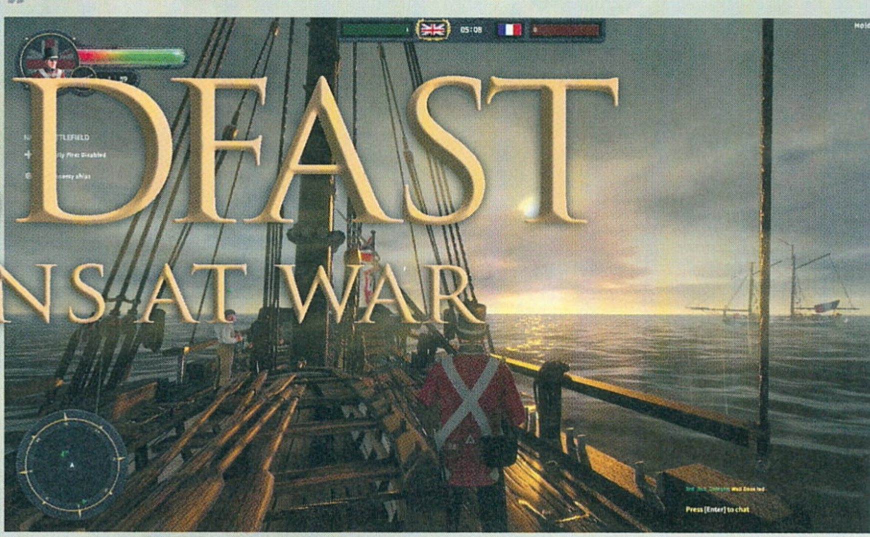


Nintendo
The Pokémon Company
new NINTENDO 2DS XL
Poké Ball Edition
Édition Poké Ball
www.nintendo.hu
Conquest
7
PLAYS IN 2D

„NA! PÓLEON!"

HOLDFAST
NATIONS AT WAR





[ÍRTA **WILSON**] Időgéppé változott az FPS műfaj: a világháború és a modern korok után a lőfegyveres harcok bölcsőjéig tértek vissza a hardcore shooterek fejlesztői, bemutatva olyan időszakokat is, ahol a lövészárkokban való bujkálás még csak távoli álomnak tűnt, és ahol a sorozatlövés fogalma maximum csak lázálmokban jelent meg.

Lelkes amatőrökből profeszszionális fejlesztőcsapat – ez a koncepció egyáltalán nem ismeretlen még egy átlagember számára sem. A rocksztárok is koszos garázsból, polgári házakból és lakásokból indultak; a legtöbb nagysikerű színész is általában kétkezi munkával és rettentő sok meghallgatással kezdte, mire ki tudott ugrani a tömegből; egy a programozáshoz, a dizájnoláshoz, a zenéhez is értő multitálentum is tud korszakalkotó videojátékot készíteni.

pontosan egyáltalán nem mindegy, hogy miként tekintünk rá. A napóleoni háborúk korszaka ugyanis alapvetően a rafinált hadicselekről, a komplex taktikákról, a rendelkezésre álló erők helyes bevetéséről szólt. Ez tökéletes alapanyag volt például a Total War-széria számára, amely kiválóan átültette a maga keretei közé a korszakot, amely több mint egy évtizeden át szedte áldozatait szerte a világban. Ezzel szemben itt alapvetően nyoma sincs mesterien felépített terveknek, hadvezé-

Bár a korszak megkövetelné, tényleges stratégiázás nemigen van a játékban, helyette viszont sokan gyilkolhatják egymást.

A kulcsszó a Holdfast esetében pedig a korszak és az amatőrség – a kiadói és fejlesztői szerepet is magára húzó Anvil Game Studios ugyanis korábban már jegyet váltott a történelmen alapuló játékok lokomotívjára, méghozzá a Mount & Blade: Warbanddel, egész pontosan annak Napoleonic War bővítményével, amely – nem meglepő módon – a napóleoni háborúk korát igyekezett ábrázolni minden idők egyik legnépszerűbb szerepjátékában. A 19. század lassú, komótos ütközeteit pedig nagyon jól elkapták, amiben rendkívül nagy szerepük volt maguknak a játékosoknak, egész pontosan a számuknak, hiszen az összecsapások során akár kétszázan is egymás vérét onthatták. Csakhogy a Mount & Blade finoman szólva sem éppen a csúcsa mindannak, amit egy komplex multiplayer játék kínálhat – éppen ezért született meg a remake gondolata, és ebből az a Holdfast, amely új technológiai alapokra helyezve igyekszik tökéletesíteni a napóleoni háborúk korszakát.

Azt azonban érdemes már a legelején leszögezni, hogy a Holdfast alapvetően identitászavarral küzd – egész

rek által alaposan kidolgozott ötleteknek, a Holdfast ugyanis vegytiszta shooter. De ez sem teljesen helyes definíció, méghozzá egy okból: a puskaporos hadviselés ekkor még mindig gyerekcipőben járt, annak ellenére, hogy már öt évszázaddal korábban feltalálták és be is vették.

ADATOK

KIADÓ
Anvil Game Studios

FEJLESZTŐ
Anvil Game Studios

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2017.09.21.

STÍLUSMINTA

Verdun
2015 (BLACKMILL GAMES)

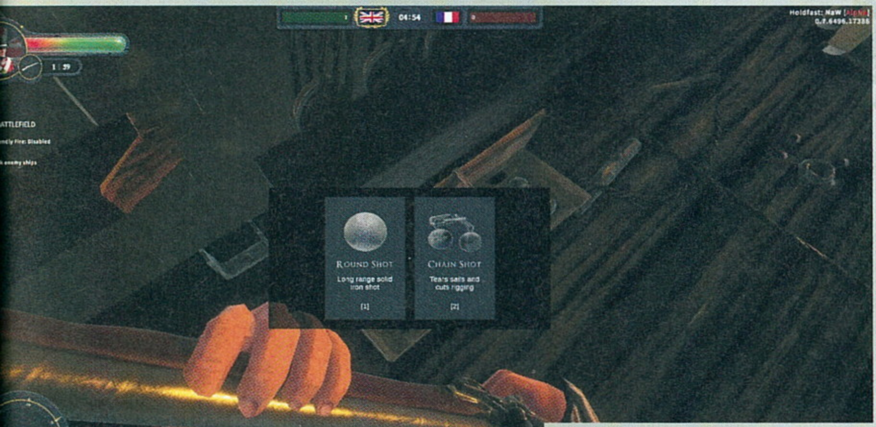
Day of Infamy
2017 (NEW WORLD INTERACTIVE)

SZÓL AZ EGYLÖVETŰ

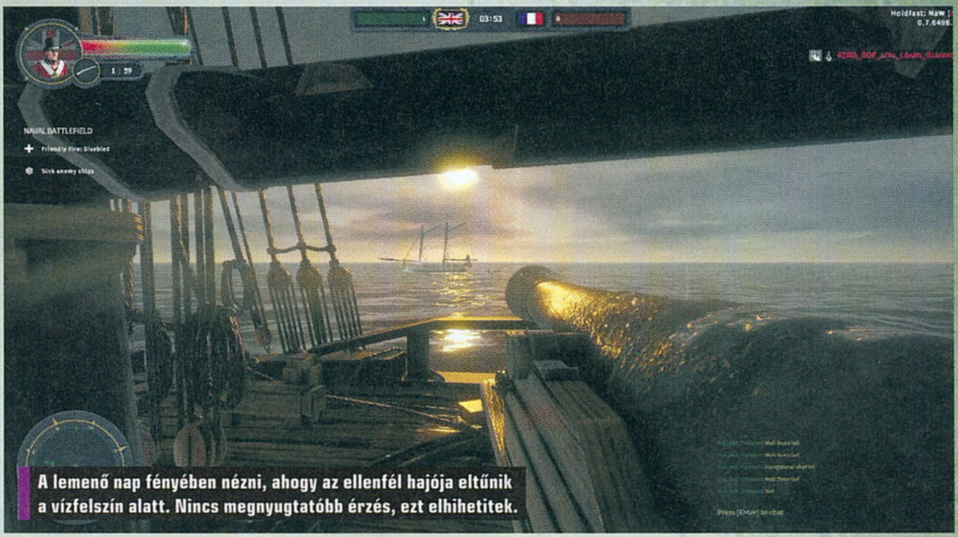
A Holdfast esetében ez azt jelenti, hogy az alapjáraton cipelt muskéta egy golyót tud kilőni, a következőhöz pedig tölteni kell. Ez pedig nem úgy működik, hogy csak úgy bepattintunk egy tárat: be kell tölteni a puskaport, kell rá fojtás, egy golyó, az egészet közben el is kell rendezni a csőben, és ha ez megvan, akkor jöhet végre a célzás, majd az elsütés. A folyamat maga jó 20 másodpercig tart, eközben pedig gyakorlatilag teljesen védtelenek vagyunk. Bevethetjük ugyan a hasonló sebességű pisztolyunkat, de sokkal célszerűbb vagy kardot rántani, vagy a bajonettre hagyatkozni, ezekkel ugyanis van némi esély visszaverni a közeli támadásokat. De nem sok.

Éppen ezért a csaták többsége alapvetően nem is arról szól, hogy ki tud jobban célozni – igazából a világon senki –, hanem hogy melyik oldal fárad el először, és veszíti el az újraspawnolás lehetőségét. A Holdfast

Nincs rush, meg szó szerinti golyószóró, helyette viszont percenként meghalhatsz, szóval kösd fel a fecskét, mert ez nem lesz könnyű menet.



Loot mindenek felett. Wilsonnal egyszer már beszéltünk erről a szenvedélybetegségről. Ő csak lootösztönnek hívta.



A lemenő nap fényében nézni, ahogy az ellenfél hajója eltűnik a vízfelszín alatt. Nincs megnyugtatóbb érzés, ezt elhihetitek.

csatái tulajdonképpen kötélhúzások, csak a vesztes oldal nem ússza meg annyival, hogy elesik, hanem meghal. Sokszor. Átlagosan jó, ha egy percet életben lehet maradni a fronton, eközben pedig senki sem fog killstreakeket összeszedni vagy hatalmas mészárlást végezni, mert egyszerűen erre nincs lehetőség, és idő sem. A támadás és a védekezés folyamatos, a csataterek pedig hatalmasak, és ami a legfontosabb, változatosak.

Vívhatunk hófödte dombok között az éj leple alatt (amíg fel nem kell a nap), elmerészkedhetünk sivatagos vidékekre, rohamozhatunk dombokkal övezett hatalmas, nyílt mezőkön, fák ölelte, magas fűvel bőségesen megszórt tájakon, sőt akár a tengerek és az óceánok hullámain is. Előbbi csoport természetesen a teljesen hagyományos hadviselést nyújtja, azaz a két oldal gyalog csap össze, méghozzá a maga szerepkörének megfelelően. Az adott ütközethez való csatlakozást követően összesen 10 különféle kaszt közül lehet választani, és bizony már itt el fog dőlni, hogy ki is rajong majd a Holdfast meglehetősen szokatlan játékmenetéért. A sor eleje nem tartogat meglepetést, a frontvonalon harcolók sora és a mögöttük kullogó könnyűgyalogság hozza a minimum elvártat, ahogy mondjuk a szanitéc szerepe is teljesen egyértelmű, na de ha a lista aljára görgetünk, olyanokba futhatunk, mint az ács vagy ép a dobos. Mert ugye kalapáccsal és szöggel mégis mi a francot tud valaki tenni a csatatéren?

HAJÓRA, SZÁRAZFÖLDI PATKÁNYOK!

Sokat természetesen nem, így nekik inkább a tengeri csatáknál jut szerep – erről kicsit később –, a dobosoknál pedig hiába van pisztoly, az igazából csak arra jó, hogy vész esetén ne legyenek teljesen védtelenek. Alapvetően az a fő feladatuk, hogy növeljék a morált, és ezáltal olyan extra tulajdonságokat nyissanak meg a többiek számára, mint a gyorsabb újratöltés, a sebesebb mozgás. Ez pedig a lomha fegyverek korában bizony életmentő lehet, de önmagában még nem elég: a sikerhez kell parancsnok is. Egy csapatban összesen hatan lehetnek, és bár squadrendszer jelenleg nincs a játékban, az összetartó csapattársak, illetve az utasításokat adó tisztek bizony komoly fegyverténynt jelenthetnek. Az összehangolt támadás sokkal célravezetőbb és hatékonyabb, mint a magányos küzdelem, annak ugyanis sosincs jó vége. És persze még így sem kerülhető el az, hogy egy-egy támadó hullám minimum kétharmada ne tűnjön el, mire egyáltalán az ellenség közelébe ér – a sortűz gondoskodik arról, hogy itt inkább hősi halottakból legyen több, és ne rettegett mészárosból.

Ez a tengeri csaták esetében viszont nincs teljesen így, ott ugyanis inkább üresjáratból van rengeteg. Az összecsapások nagyrésze a navigációról szól – a folyamatos helyezkedés, a hajó megfelelő helyzetbe állítása legalább annyira lassú, mint a fegyverek, vagy az itt kulcsfontosságú szerepet élvező ágyúk újratöltése. A gyilkológépeket is lépésről lépésre kell akcióba hozni, kiválasztva a megfelelő ágyúgolyót (célzottan rámehetünk a vitorlák vagy épp a hajótest elpusztítására), az ágyút betolva a megfelelő helyre, aztán a szemmértékkel való célzás helyességében reménykedve útjára isereszthetjük a rakományt, amely vagy eltalálja a kiszemelt bárkát, vagy nem.

A kiszámíthatatlanság miatt a Holdfastban sosem lehet előre tudni, hogy az adott csata kinek a javára fog eldőlni, főleg, mert a legtöbb ütközet hihetetlenül kaotikus. Nem egyszerű megkülönböztetni egymástól a játékosokat – hiába visel mind a két oldal különböző egyenruhát –, nem mindig egyértelmű, merre van a cél, és alapvetően a gyalogos katonákból mindig túlsúly van a támogató szerepekhez képest. Pedig a szanitécek, a dobosok, a tisztek nélkül szinte lehetetlen kivívni a győzelmet, még ha közvetve csak ritkán veszik is ki a részüket a tűzpárbajból, és a többnyire félórás ütközetekből.

Az viszont biztos, hogy a 20 eurós, nagyjából 6200 forintos Holdfast tálalása jelentősen színvonalasabb és modernebb, mint amit a Mount & Blade kerete megengedett. Szépnek túlzás lenne mondani, de kidolgozottabb, részletgazdagabb, mint elődje, amit nemcsak az új motornak, de annak a változatosságnak is köszönhet, amiről az egymástól jelentősen eltérően kinéző pályák tehetnek. Emiatt a gépigénye is meglehetősen barátságos, ami mindenképp pozitívum, hiszen a célközönsége alapvetően pont azon idősebb játékosok csoportja, akik nem feltétlenül tartják a lépést a gépfejlesztéssel. Ők lesznek azok, akik a Holdfastet életben tarthatják, akik miatt egy Verdun, egy Rising Storm, egy Naval Action sikeres lehet – és akik miatt a Holdfast csatáiban akár 125 katona is részt vehet, megpróbálva kivívni az Egyesült Királyság vagy a Francia Birodalom dicsőségét, élve vagy halva. G

LEGROSSZABB RÉMÁLMAID

SCORN

[IRTA BÖJTI]

A horrorjátékok az utóbbi néhány évben vagy a műfaj gyökereihez próbálnak visszatérni, ezzel egy elfogadhatóbb formában kínálva a direkt elmesélést, vagy pedig kimondottan extrém irányokba kacsintgatnak a minél nagyobb elrettentés és megbotránkoztatás kedvéért. A Scorn is az utóbbi kategóriába sorolható, de nem a Pokol kapuinak megnyitására ösztönöz, hanem beépül a húsodba, a bőröd alá.

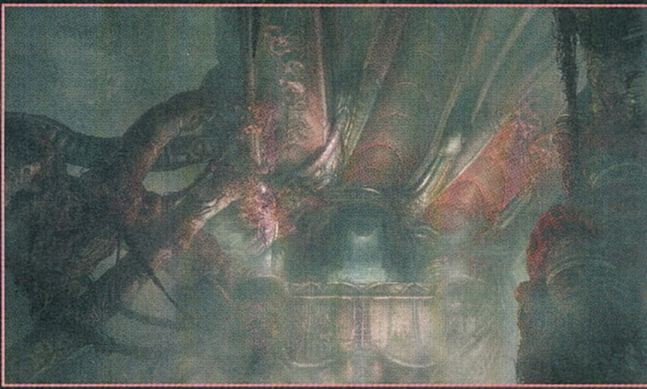
Van az a film és videojáték, aminek egy-egy jeleneténél szimplán megborzongsz, idegesen tekintgetsz a következő sarok felé, mert nem tudod, mi vár rád a kanyar után. No és van az, amikor az alkotók mindent arra tesznek fel, hogy minden egyes pillanatban a gyomrodat állítsák kihívások elé, bedobjanak a sötétség feneketlen kútjába, ahol a jóérzés már nem egy létező fogalom, aki pedig még hisz a jóban és egy jobb világban, az szinte tapinthatónak érezze a gonoszság ötven és még annál is több árnyalatát. Ez persze a hiedelmekkel ellentétben nem minden esetben azért van, mert az ötletgazdák elvetemült követői egy mitológiai lénynek, amely megköveteli tőlük a züllesztést, inkább arról van szó, hogy az állandó viszolygással és az ingerküszöb ilyen szintű erőszakos kitolásával és további feszegetésével el lehet érni, hogy a játékos egy pillanatra se találjon nyugalomra.

> Ha valakinek legalább egy művészeti albuma van Gigertől, amit nagy becsben tart, annak a Scorn ránézésre sem csak egy játék.

Megmondom őszintén, ez a fajta hozzáállás időnként inkább fárasztó, mintsem célravezető (nem beszélve arról, hogy az ingerküszöb említett feszegetése egy idő után már nem tudni, hova vezet), az Inner Chains, valamint leginkább a jövőre esedékes Agony így egész egyszerűen frusztráló. Jómagam szívesen vetem magam szörnyek közé, ha van valami oka az áldozatnak, és tudom, vagy legalábbis remélem, hogy a megpróbáltatások eredményre vezetnek. Ez a Resident Evilnél és a The Evil Withinnél például működik, de a konkrétan a fejlesztők felől érkező „nyissuk meg a Pokol kapuit" felszólítás inkább riasztóan hat, nem pedig kedvcsináló jelleggel. Mert még egy horrorjáték esetén sem kapukat nyitogatni szeretnék, mint inkább szórakozni. Éppen ezért az üzenet egyszer-egyszer félremegy, de az elmúlt másfél év friss versenyzői között még az extrémebb vonalon belül is találni igazi különlegességet. Olyanokat, mint például az apró szerb csapat, az Ebb Software 2016 júniusában bejelentett Scornja, ami idén a Kickstarterre is ellátogatott, hogy a közösségi finanszírozás kihívásait sikerrel vegye.

GIGER ÉS CRONENBERG ÖSSZEKACSINT

Ami már a Scorn első felbukkanásakor is egyértelműen egyedivé tette a játékot, az a nagyon sajátos art-dizájn, ami lényegében két nagy művész munkásságát ötvözi. Egyfelől a svájci, 2014-ben elhunyt Hans Rudolf Giger (avagy H.R. Giger) festményeinek és rajzainak, szobrainak biomechanikus formatervezését – példának ott az Alien világa, maga a lény és a belső terek eltorzulásai –, másfelől David Cronenberg testhorrorjait. Mert míg az európai mester a fura víziók, a természetestől eltérő formák, az átlagosnak eleve nem nevezhető hátterekbe rejtett nemi szervek rabja volt, addig a kanadai rendező a sci-fi és horror mezsgyéjén az emberi biológia és konkrétan a test nyújtotta borzalmakat képzelte a vászonra. A Paraziták, a Veszett, a Porontyok, a Videodrome, A légy vagy az eXistenZ mind korszakalkotó művek, egészen sajátos megoldásokkal. Nos, ezek a filmek, festmények, rajzok és szobrok köszönnek vissza egyértelműen a Scorn játékmenetében, látványában, méghozzá úgy, mintha maguk a felsorolt alkotók működtek volna közre világának megteremtésekor.



ADATOK

KIADÓ
Ebb Software

FEJLESZTŐ
Ebb Software

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

Inner Chains
2017 (IMGN.PRO)

Agony
2018 (PLAYWAY S.A.)

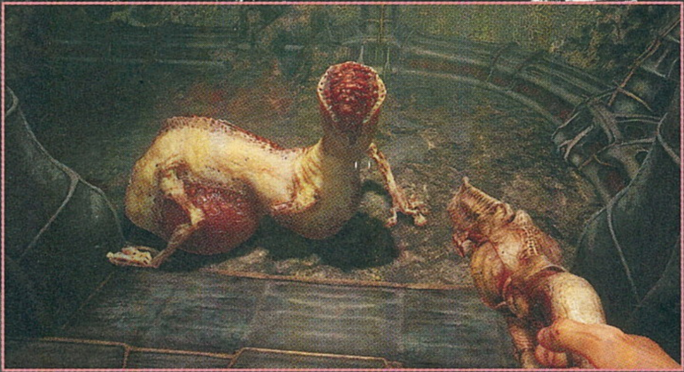
NYITOTT, MÉGIS ZÁRT

Miután szeptember elején elindult a Kickstarter-kampány, sokkal több minden kiderült, mint amit a korábbi rövid kis bemutatókból ki lehetett következtetni. A rossz hír ezzel kapcsolatban, hogy a Scorn két részletben lát majd napvilágot, ezek közül az első a Dasein címre hallgat, ehhez érhető el a támogatók részére a demó, illetve ez jelenik meg 2018-ban. Hogy legyen némi jó hír is: a Scorn nem kap DLC-ket, nem lesznek további kiegészítések – a második részlettel lezárul a története, ami így két darabban, de együtt minden téren egésszé válva jelenik meg PC-re.

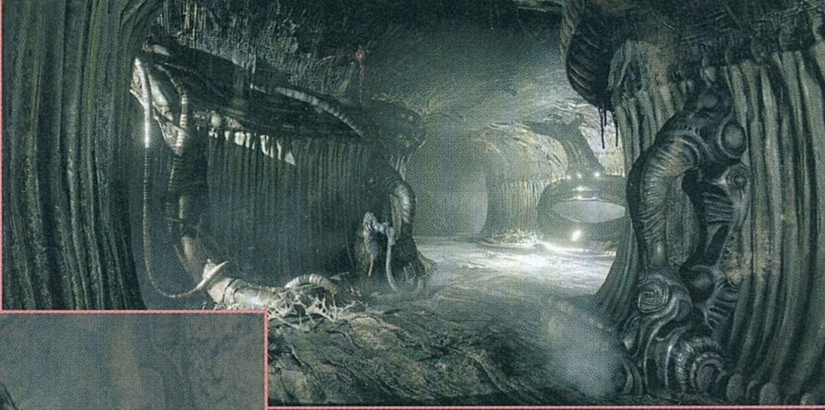
A fegyverek élő biomechanikus eszközök, ezért tulajdonképpen minden lövés után a „bocs, jól vagy?" kérdést tennéd fel nekik.

EZÉRT JÓ TÁMOGATNI A SZIMPATIKUS CÉLOKAT

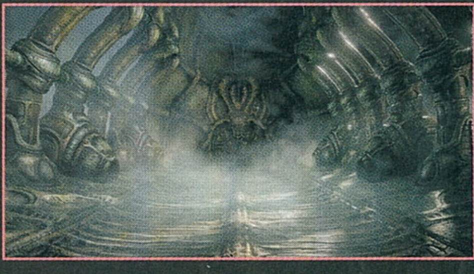
Ahogyan az lenni szokott, ismét megérte támogatni a fejlesztőket, elvégre a szeptember elején indult kampány izgalmas apróságokat tartogatott a Kickstarter látogatóinak. 13 dollárért, nagyjából 3400 forintért már teljes játék és demó is járt, ami egészen a 45 dolláros, 11 800 forintos összeghatárig kizárólag digitális jutalmakat hozott (többek között art bookot és zenei albumot). Aztán a 65 dolláros, 17 ezer forintos sávtól már jöttek a fizikai extrák is, elsőként a nyomtatott art bookkal, hogy a legdurvább, 250 dolláros (65 600 forint) csomaggal póló, köszönetnyilvánítás, bakelitlemez, egyedi USB drive, valamint egy limitált, 120 példányban készült figura is a támogatók birtokába kerüljön. Hát nem megéri egy mindösszesen csak terv szintjén létező játéknál?



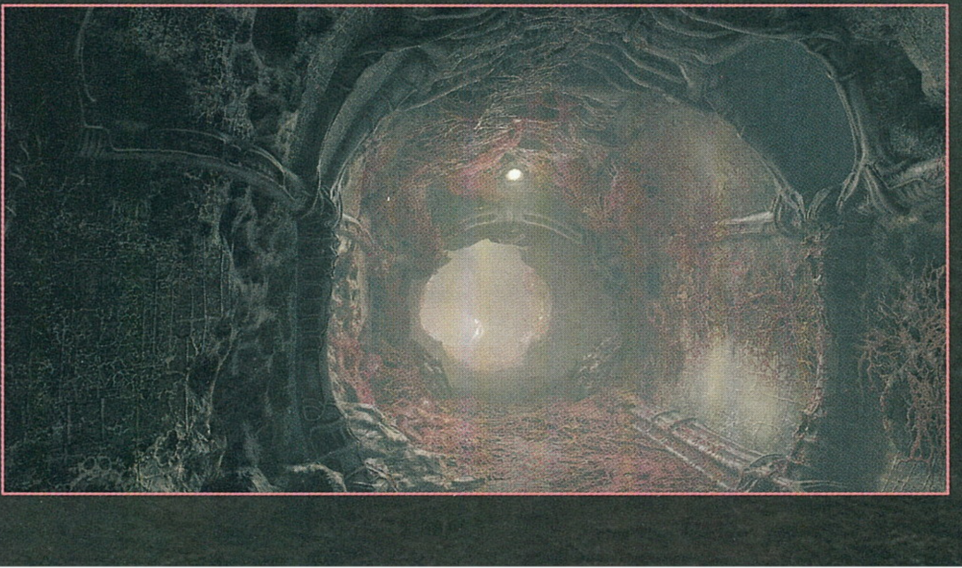
Böjti imádja Giger munkásságát, ezért az ilyen folyosók láttán hangosan éljenzett a játék kipróbálása közben. Ennyit azóta nem hallottuk a hangját, mióta a szerkesztőségben dolgozik.



Maga az Ebb Software játéka egy belső nézetes kaland-akció. Első ránézésre akár sétaszimulátornak is mondhatnánk, de a degradáló jelző ebben az esetben nem teljesen megalapozott, elvégre a szimpla mászkálásnál és ajtónyitogatásnál valamivel több a feladata a sajátos világba zuhant túlélőnek. Márpedig a horrorisztikus helyre tényleg csak beesel, sokat nem is tudsz róla, a folyosókon kutatva pedig rajtad áll, mennyire kerülsz képbe a történetet illetően. A fejlesztők, ahogyan azt már sejtheted, nem kifejezetten fogják a kezed, sőt rövid úton teljesen elengedik, hogy minden felfedezés abszolút a sajátod legyen. Nincsenek dialógusokkal teli átvezetők, tényleges elmesélések, az információkat kutatás közben szívod magadba, az itt-ott elrejtett apró utalásokból rakod össze a képet a fejedben. Kicsit hasonlóképpen megy az egész, mint a Dark Souls esetében.



Amiben a Scorn szintén a japánok akció-szerepjátékához hasonlít: bár vannak határai a játéktérnek, egy összességében nyitott világ áll rendelkezésedre, amelyben kedved szerint, megszakítások és nagy betöltések nélkül haladhatsz előre. Eltérő régiókra, különböző és sajátos területekre bontott világ vár, amely egyetlen dologban egyezik: labirintusszerűen igyekszik minél több fejtörést okozni, hogy kalandod véletlenül se legyen sétagalopp, néha muszáj legyen megállnod. Ami pedig megállíthat, az a zárak logikázást indokoló felépítése, valamint a különböző létformák, amik személyiségüknek megfelelően reagálnak érkezésedre. Egyikük kíváncsian megközelít, egy másik ijedten elmenekül, egy harmadik pedig egyből támad, ezzel kihívást is pattintva a fura mixhez. Fegyverből és töltényből pedig, ahogy azt sejtheted, nincs túl sok, így spórolni és vigyázni kell, különben hamar véget érhet a történeted. És akkor még ott van a fizika is, ami szintén hátráltathat... elvégre minden egyes tárgy a fizika valós szabályai szerint működik, mindent meg kell emelni, forgatni, nyomkodni, ahhoz, hogy működésbe lépjen, interakcióba kerülhess vele.

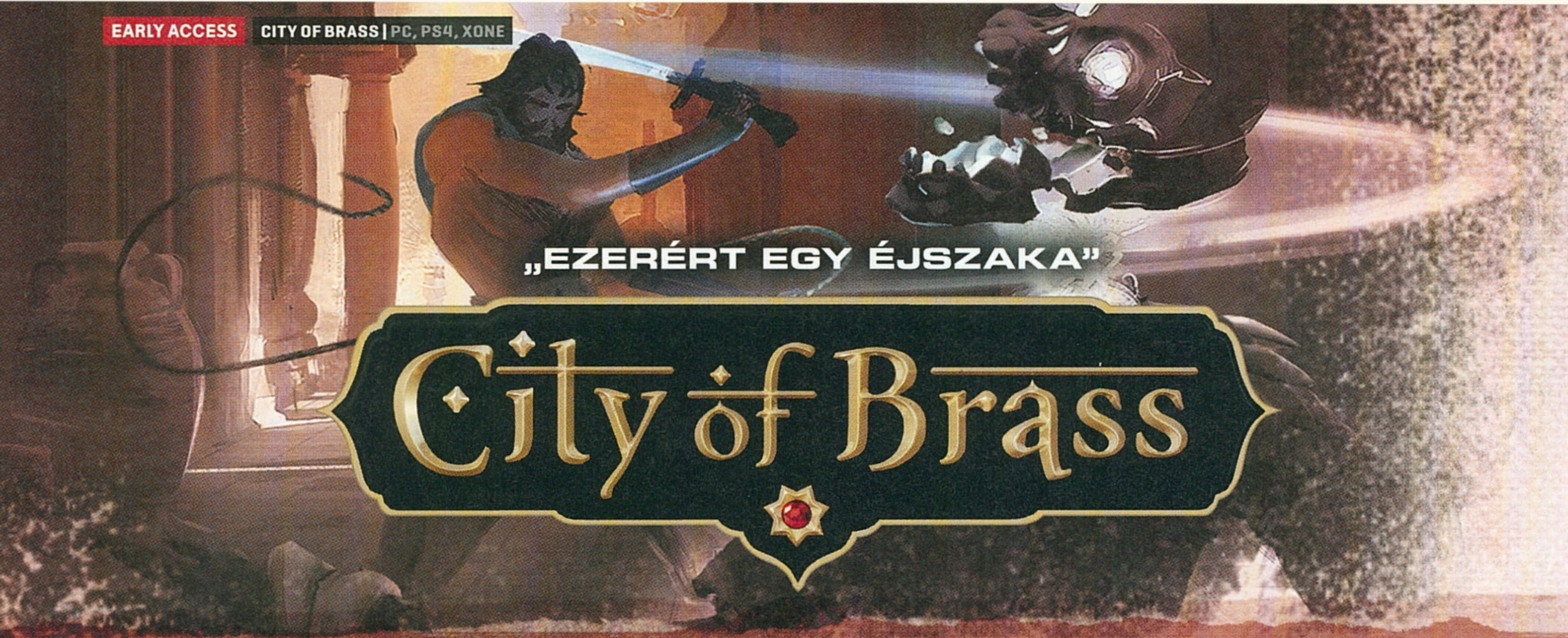


ELKÉPESZTŐ

Szóval összességében a Scorn egy igazi különlegesség, ami már most, a rövidke demó formájában is egyedi borzongást kínál. Elképesztő, mert a már dicsért art-dizájn olyan, amilyet soha nem láthattunk videojátékban. Filmekből ismerős, az Alien mellett az eXistenZ a legerősebb ihletforrás (azok a fegyverek, nézzétek csak meg a durván kidolgozott apróságokat a szerkezetükben), de virtuális formában ez a stílus egyáltalán nem mindennapos.

Elképesztő még azért is, mert a játék az apró csapathoz képest az Unreal Engine 4-nek hála már most, a tényleges munka kezdetén is piszkosul hangulatos és látványos. A folyosókon haladva ember legyen a talpán, aki a fura zajok és formák, esetleg lények mellett nem nyel egy hatalmasat, azon gondolkodva, hogy ezt a sétát most talán egyszerűen csak ki kellett volna hagyni. Az irányítás egyébként rendben van, semmi különös, így ezzel sem lehet probléma. Ami gond adódhat, az inkább a változatosság és a játékidő. Több régiót még nem láttam, a jelenlegi pedig sok-sok órán át biztosan nem tart ki, ahogy talán a játékmenet is kevés ahhoz, hogy hat-tíz órát megtöltsenek vele. Márpedig két epizódhoz legalább ennyi kéne, ami viszont megköveteli a további játékelemek, fejtörők és a változatosabb helyszínek, ellenfelek jelenlétét.

A kezdet tehát ígéretes, a jövő azonban még kérdéses. Mindenki látott már olyat, mikor egyetlen ötletre sikerült felépíteni mindent, azonban az idea nem tartott ki végig, egy idő után ezzel megásva az amúgy ötletes produkció sírját. Persze remélem, hogy ezúttal nem így lesz, mert a Scorn bizony legalább a látványa miatt megérdemelne valami díjat és némi sikert.



„EZERÉRT EGY ÉJSZAKA"

City of Brass

[IRTA WILSON] ÚJ ALMŰFAJJAL BŐVÜL A ROGUELIKE JÁTÉKOK STÍLUSA: EZÚTTAL NEM SZEREPJÁTÉKOS, HANEM PARKOURELEMEK, ÉS EGY AZONNAL ISMERŐS ÉS MEGTANULHATÓ, AZ AKCIÓRA KIHEGYEZETT JÁTÉKMENET MUTATJA MEG, HOGY A VÉLETLENSZERŰSÉG HATÁRTALAN LEHETŐSÉGEKET REJT.

Frászt kapok ezektől a dobozba zárt fejű kék lidércektől... akarom mondani, csontvázaktól. Indy vajon mit tenne ilyenkor?

A gazdagság felé vezető út három dologgal van kikövezve: áldozatokkal, szenvedéssel és kőkemény munkával. A sikerért, az anyagi biztonságért bizony meg kell dolgozni, de ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy ragaszkodni kellene a szabályokhoz. Létezik ugyanis egy unortodox módszer, amit úgy hívnak: lopás. Lopni az átlag videojátékos nagyon szeret: komplett sorozat épült erre Thief címszó alatt, egy Zelda végigjátszás során több, amúgy rúpiát tartalmazó vázát szokás összetörni, mint amit az ember életében összesen lát, és még egy BioShockban, egy Dishonoredben vagy egy Deus Exben is annyi ételt és egyéb kacatot rak a játékos a zsebébe, amin még egy súlyos kleptomániával diagnosztizált egyén is teljesen megrökönyödne. Márpedig ha lopni kell, akkor, ha a fene fenét eszik is, muszáj lopni – és a City Of Brassben a helyzetet csak súlyosbítja, hogy közben szó szerint a világon mindenki meg akar ölni.

EZEREGY ÉJSZAKA

A City of Brass világa ugyanis nem éppen szokványos. Egy, az Ezeregyéjszaka Meséi által ihletett, mesés gazdagságáról híres arab városba csöppenünk, egy kifejezett céllal – ellopni mindent, ami nincs leszögelve. Tolvajok vagyunk, nem pedig holmi Robin Hood, így a megszerzett javakat nem kell a szegények között szétosztogatnunk, és még csak legendákat sem fognak regélni rólunk, tudniillik mindenki halott – vagy legalábbis élőnek nyoma sincs az amúgy pompázatosan festő városban. Nincsenek hátrahagyott naplóbejegyzések (bár a látottakról néha kapunk háttérinfókat, de azokat csak a főmenüben lehet átnyálazni), megelevenedő szellemek, vagy az arcunkba tolt elmesélések a sztoriról – a minden platformra készülő City of Brass ugyanis egy roguelike, ahol csak és kizárólag a játékmeneten van a hangsúly.

Azt pedig nem nehéz elképzelni vagy leírni – fogni kell a Mirror's Edge-zsel népszerűvé tett és valamennyire tökéletesített parkourmechanikát, hozzá kell csapni a kultikus Prince of Persia-széria világát, és az egészet kombinálni kell a roguelike játékok randomizációjával, valamint egyetlen életes mechanikájával. Ha ugyanis meghalunk, kezdődik az egész elölről – ott állunk a város kapuja előtt tök üres zsebbel, és már megint mindent be kéne pakolni abba a zsebbe.

Ehhez összesen három segédeszközt kapunk: a végtagjainkat (elsősorban a lábainkat), egy ostort, valamint egy kardot.

ADATOK

KIADÓ
Uppercut Games

FEJLESZTŐ
Uppercut Games

MŰFAJ
roguelike akció

MEGJELENÉS
2017.09.18.

STÍLUSMINTA

Mirror's Edge
2008 (ELECTRONIC ARTS)

Delver
2013 (PRIORITY INTERRUPT)

A lábak szerepét talán nem kell túlmagyarázni, közlekedni csak gyalogosan lehet, jobbára csak futva. A parkourmechanika a korai hozzáférés ellenére masszívan jól kidolgozott és remekül működik, tényleg át lehet lendülni a kisebb emelvények fölött, meg lehet kapaszkodni a kiszögellésekben (bár 2 méternél magasabbra jelenleg nem juthatunk), le lehet guggolni, vagy ami sokkal hasznosabb, végig lehet csúszni a földön, így tudva le jelentősebb távolságokat a leggyorsabb idő alatt.

TEJ, KENYÉR

Hova a rohanás? A City of Brass pályáin csak előre meghatározott időt, úgy 6-7 percet tölthetünk. Ha letelik, automatikusan bukjuk az egészet, és kezdhetünk mindent elölről. A hátralévő másodperceket egy, a képernyő jobb felső sarkába helyezett homokóra mutatja, így nem lopkodhatunk a

Srácok, ti aztán jól bezombultatok ebben a sivatagi kisvárosban... KFC nincs a közelben? Csaphatnánk egy kis bunyós vacsorát.

végtelenségig. Már csak azért sem, mert a kijáratot is meg kell találni, ez pedig a mindig látható iránytű mellett sem a legegyszerűbb dolog, a pályák felépítése ugyanis minden próbálkozásnál megváltozik. A procedurális generálás nagyon jól végzi a dolgát, furcsaságokba – mondjuk, a semmibe vagy a földbe vezető lépcsőkbe – ritkán lehet futni, elágazásokból, zsákutcákból sincs hiány, de a térképek sokszor nagyon könyörtelenek tudnak lenni, néha brutális módon helyezve el a csapdákat.

Ezekből pedig darabra és típusra is egész sok van. Kezdetben csak vagy egy mezőt, vagy egy nagyobb területet lefedő, nyomásérzékelős platform fogja a legtöbb fejfájást okozni, amely aktiváláskor több tucat, masszív sérülést (az AI vezérelte peonok esetében azonnali halált) hozó dárdát tol fel az égbe; ezt egészítik ki a pár másodpercenként apró tüskéket ontó, mindig egy falra helyezett köpőcsőszerűségek. Később azonban már tűzlabdákat eregető dzsinnek, feneketlen mélységet takaró álpadlók, szakadékok, mérgező lövedékeket lövöldöző álkincsesládák is utunkat állják.

IGAZI ROGUELIKE AKCIÓJÁTÉK, AMI NEM BONYOLÍTJA TÚL AZ ELMESÉLÉST, ELLENBEN JÁTÉKMENETE ELLENÁLLHATATLAN. EZT SZERETJÜK.

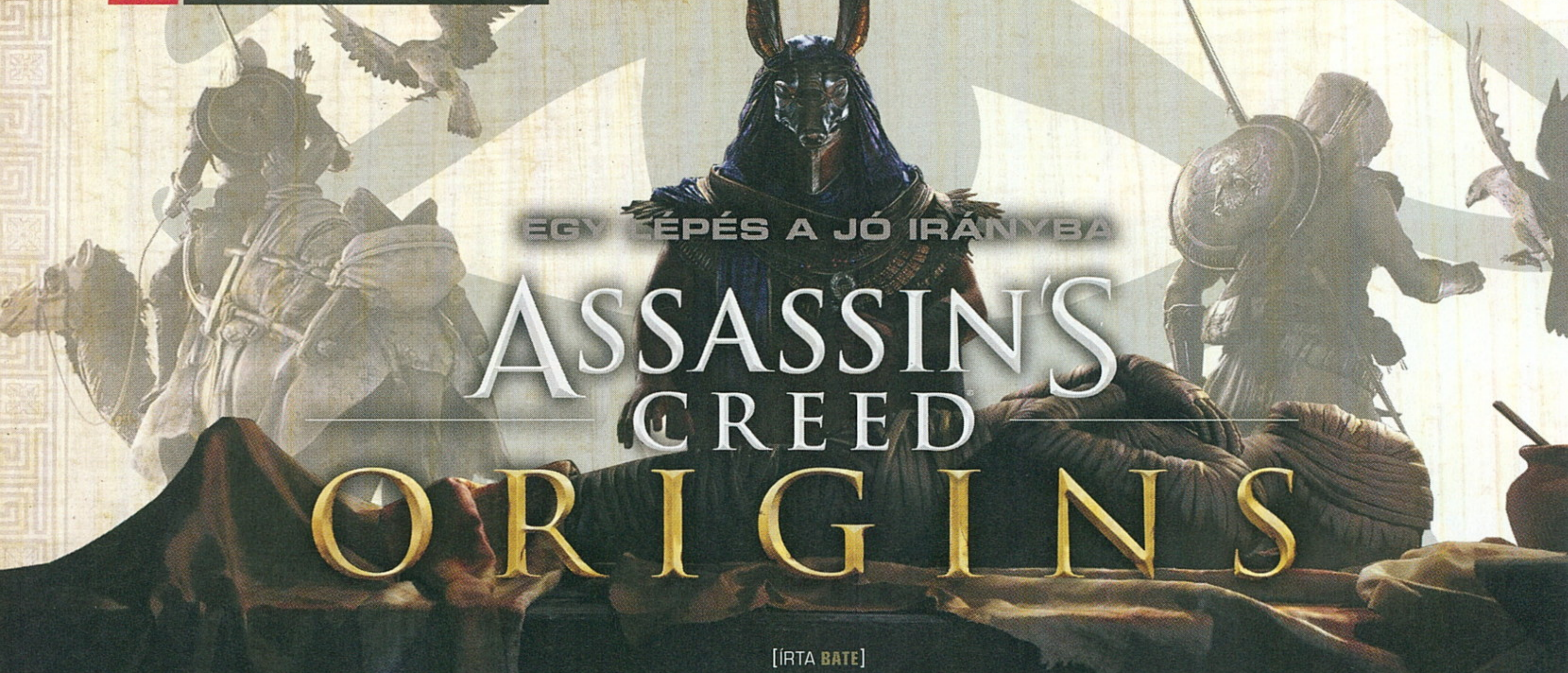
És akkor még egy szó sem esett azokról az ellenfelekről, akik a csapdák mellett a legtöbb sérülésért, és így a frusztráló elhalálozásért felelnek. Az ezeregyéjszakásított csontvázak kardokkal támadnak, de létezik belőlük varázsló, dühös bikaként letaglózni próbáló, fején ketrecet viselő őrült is. Közös tulajdonságuk, hogy halálukig harcolnak, és több kardcsapást is ki tudnak bírni. Ellenük egyrészt a saját fegyverünkkel tudunk harcolni, másrészt az ostorunkkal. Utóbbival a fejre mért suhintások pár másodpercre mozgásképtelenné teszik őket, a lábukat megcélozva kigáncsolhatók, jó időzítéssel pedig még a fegyvert is kikaphatjuk a kezükből. Ez egy-két rosszfiú esetében még kivitelezhető is, de a nagyobb, nyíltabb terepeken mindig csoportosan garázdálkodnak, így ha felhúzzuk őket, képesek akár termeken át követni, ami akkor válik igazán kínossá, ha közben betévedünk egy zsákutcába – onnan általában egyenes út vezet a halálba.

Éppen ezért ajánlott a legtöbbször elkerülni őket, vagy épp a csapdákat használni ellenük. Az ostorral mindet be lehet rántani, vagy akár rúgni a halálgépek karjaiba, de rájuk húzhatók a robbanótölteteket kilövellő vázák is, sőt akár egymást is meg tudják sebezni, ha sikerül pont úgy terelni őket. A legtöbbször persze sokkal jobban megéri egyáltalán nem foglalkozni velük, hiszen jutalom nem jár a legyőzésükért, ellentétben a megtalálandó kincsekkel. Ezeknek két szerepe van: egyrészt ebből jön ki a végigjátszás/halál esetén megjelenő pontszám, másrészt ebből a vagyonból lehet fedezni a pályákon esedékes vásárlásokat. Ezekre csak a térképek adott pontjain, a barátságos dzsinneknél van lehetőség. Alapvetően háromféle portékát kínálnak: erősebb fegyvert/páncélt, különleges felszerelést, vagy valamilyen módosítót, amely a továbbjutást, vagy az objektívát befolyásolja. Ez lényegében a Haló-ból ismerős koponyarendszernek felel meg, azaz olyan játékmenetbeli változtatásokról van szó, amelyek mondjuk erősebbé/gyengébbé teszik az ellenfeleket, vagy megbonyolítják a kijárat megtalálását, például azzal, hogy kötelezően legyőzendővé tesznek pár nevesített ellenfelet.

Ilyen és ehhez hasonló módosítóból, feladatból jelenleg nincs túl sok, és elsősorban csak a későbbi pályákon tűnnek fel, semmiképpen sem az elején, megkeserítve az újrakezdést. De már a jelenlegi kínálat is nagyon változatossá tudja tenni az alapvetően mindig ugyanúgy zajló végigjátszásokat. A 23 eurós, nagyjából 7100 forintos City of Brass hiába van a korai hozzáférés elején, már most is egy gyakorlatilag kész vázzal rendelkezik, amire már csak további funkciókat és tartalmat kell húzni. Ilyen lesz a kibővített parkourmozgás, ahol az ostorral át lehet majd lendülni a szakadékok fölött; lesznek további helyszínek, melyek a városon kívülre juttatnak; a jelenleginél több, nagyobb, változatosabb napi quest lesz, ahol globális leaderboardokon lehet kivívni a hírnevet és a dicsőséget.

Ezt a parkourmozgással, a folyamatos előrehaladással kombinálva olyan haláltangó komponálható, amely egész biztosan hiperlátványos speedrunokat, ultratrükkös végigjátszás-videókat fog szülni. Amikor minden klappol, a City of Brass elképesztően jó élményt ad – és ehhez nincs szüksége sem gazdagon díszített történetre, sem pedig többjátékos módra (egyik sincs neki): csak egy jó ötletre, és egy remekül felépített eszköztárra. Pont, ahogy annak idején a jó játékok készültek.

Mindenhol ezek a hülye őrök... hopp, egy olvasó is jelen van. Kérlek, ne szólj a csontinak, már vagy húsz alkalommal kezdtem miatta újra az egész játékot.



EGY LÉPÉS A JÓ IRÁNYBA

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

[ÍRTA BATE]

Rövid pihenő után idén visszatért az Assassin's Creed-széria, hogy az eddigi legnagyobb időugrással leheljen életet a 2015-re teljesen kiégett sorozatba. Az Origins egyértelműen jobb, mint a két legutóbbi rész, ugyanakkor a fejlesztők képtelenek voltak jelentős változásokat felmutatni.

Idén tíz éve, hogy az Assassin's Creed-sorozat megkezdte pályafutását, és a Ubisoft gondozásában megjelenő széria azon ritka franchise-ok egyike, amik a nem túl sikeres kezdés után képesek voltak új, jobb és valóban élvezetes irányt venni. A 2007-es első Assassin's Creed gyönyörű, de tartalom terén meglehetősen soványka és kifejezetten repetitív program volt, viszont a folytatások (ACII, Brotherhood, Black Flag) messze felülmúlták az elődöt, és hét évnek kellett eltelnie, mire az évente új résszel jelentkező sorozat a kifulladás és a teljes ötlettelenség jeleit kezdte mutatni a Unity és a Syndicate című epizódokkal.

A tesztünk tárgyát képező Originsnek a Ubisoft eredeti tervei szerint tavaly kellett volna megjelennie, ám a Syndicate-et övező negatív kritikai visszhang és rajongói csalódottság láttán a Ubisoft behúzta a vészféket, pihenőre küldte a szériát, a fejlesztők pedig kaptak plusz egy évet, hogy tovább csiszolják a portékájukat, amin információink szerint már legalább 2013 óta dolgoztak. A kényszerszünet kétségtelenül jót tett az Assassin's Creed legújabb részének, ugyanakkor az extra idő ahhoz kevésnek bizonyult, hogy olyan végeredmény szülessen, ami valóban kiemelkedik a 2017-es kínálatból, és újat mutat a nyitott világú akciójátékok egyre sűrűbb virágoskertjében.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.27.

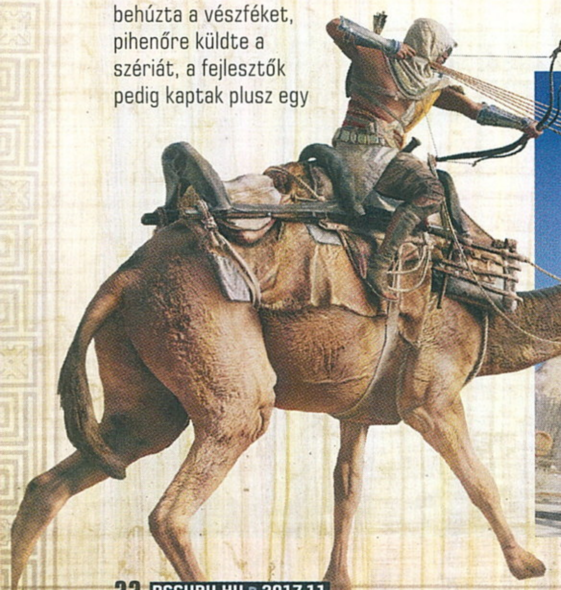
ÁR
17 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2400 / AMD FX-6350 CPU, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 / AMD R9 270 2 GB VGA, 42 GB HDD.

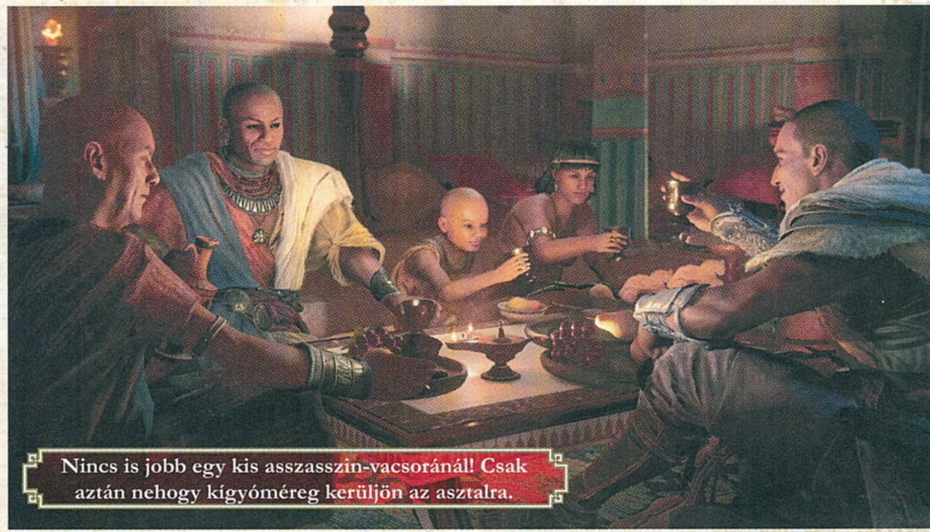
MESSZEBB, MINT VALAHA

A keresztes háborúk idején kezdődő Assassin's Creed-széria az első nyolc év alatt szépen haladt előre az időben: belekóstoltunk a reneszánszba, aztán az amerikai-, francia- és ipari forradalmat is megismertük az orvgyilkos testvériség szemszögéből. A kiadó már a Black Flag fejlesztésekor érezte, hogy muszáj lesz visszafelé lépni az időben, így kiadta a feladatot a kalózos részt is fejlesztő Ubisoft Montrealnak, hogy ott lássanak neki egy ókori epizódnak. Ez lett az Assassin's Creed Origins, ami Egyiptom fénykorába, egy gyönyörű világba repít vissza bennünket. Ami a sztorit illeti, a fejlesztőknek ezúttal sem sikerült elszakadniuk a (sorozaton belül is) lerágott csontoktól. A játék első pár órája eleve egy katyvasz, hiszen a zavaros visszaemlékezésekből kezdetben csak az derül ki, hogy most is bosszúért lihegünk, és le kell zavarni néhány küldetést, mire egyáltalán világossá válik, hogy pontosan miért vadászunk a küldetéslistánkban felbukkanó célszemélyekre. Ez a felütés ugyan idővel átcsap politikai játszmákba, olyan szereplőkkel a középpontban, mint Kleopátra vagy Iulius Caesar, majd bejön a képbe az alcímet inspiráló szál, avagy az asszasszin testvériség megalapítása, de túl sok ismerős és felesleges körön kell átvágnunk magunkat, mire a sztori valóban érdekessé válik.

Szerencsére mindezt egyensúlyozza a helyszínül szolgáló ókori környezet, ami nemcsak minden korábbinál hatalmasabb,



Oké, az elefánt ma már védett állat, de kétezer éve ezt még nem vették olyan komolyan...



Nincs is jobb egy kis asszasszin-vacsoránál! Csak aztán nehogy kígyóméreg kerüljön az asztalra.

de hál 'Istennek ismét elszakadunk az „egyetlen hatalmas város"-koncepciótól, és gyönyörűen megtervezett, továbbá kifejezetten változatos képet mutató játékteret kapunk. Egyiptom abszolút jó választás volt az „újrakezdéshez", és a játék erősnek semmiképp nem nevezhető első pár órájában pont az adja a legnagyobb szórakozási faktort, hogy rácsodálkozunk az egykoron virágzó birodalom kultúrájára és szépségeire.

A MAGYAR KAPCSOLAT

A budapesti Graphisoft Parkban székelő Digic Pictures a megboldogult Black Hole Entertainment átvezető animációkat készítő „részlegeként" kezdte a karrierjét, mára pedig az egyik legismertebb videojátékos kisfilmeket készítő csapattá nőtték ki magukat. A Digic 2006 óta dolgozik független stúdióként, és néhány „kisebb" melót követően felkérték őket, hogy készítsenek egy előzetest az Assassin's Creed II-höz. Ez hozta meg nekik az áttörést: a magyar srácok és lányok azóta olyan játékokhoz raktak össze vérprofi videókat, mint a Halo 4, a CoD: WWII vagy éppen a Destiny-epizódok, és a második rész óta rendszeresen dolgoznak a Ubisoftnak is, méghozzá nem csak az Assassin's Creed kapcsán. Idén persze az Origins sem maradhatott ki a repertoárból: a Digic készítette azt a látványos kisfilmet, amit a francia kiadó először a nyári Gamescom alatt mutatott be.

FINOMHANGOLÁS

A Párizsban és Londonban játszódó legutóbbi részek legnagyobb hibája kétségtelenül az volt, hogy az olyan elődökhöz képest, mint a hajózást és kalózkodást biztosító Black Flag, érezhetően elkezdtek visszabutulni, és a 2015-ös mélyponton a játékmenetet illetően a Syndicate már alig nyújtott többet, mint a maga idejében szintén kissé szegényesnek számító első Assassin's Creed. Bár kétségtelen, hogy az említett részek gyönyörűek voltak a hihetetlenül részletesen kidolgozott nagyvárosokkal, de a valódi előrelépések hiányában egyre monotonabbá váló akciózás okán sokan már végig sem játszották ezeket az epizódokat.

Habár forradalmat ilyen téren az Origins sem nyújt, szerencsére az új kaland van annyira tartalmas és változatos, hogy komoly újítások hiányában is jelentős ugrásnak tűnjön a két főszereplőt felvonultató, brit tematikájú felvonáshoz képest. Mielőtt belemennénk a részletek taglalásába, érdemes kijelenteni: az új Assassin's Creed tisztességes iparosmunka, aminél tényleg figyelembe vették a korábbi epizódokat ért kritikákat, ugyanakkor a Ubisoft Montreal alkotása semmi olyat nem tud felmutatni, amit ne láttunk volna már a korábbi epizódokban vagy más játékokban. Lényegében egy jól bevált mixet kapunk, ami sikeresen leköti a sandbox műfaj kedvelőit, meglepni viszont egyszer sem fogja őket.

Az alapok például semmit nem változtak: külső nézet, ezúttal is bármire fel lehet mászni, továbbra is megvannak a szinkronizálható magas pontok, lényeges elem a harc, megint van rejtett penge, illetve a feladatok jelentős része most is abból áll, hogy régiónként le kell vadásznunk a sorban érkező, természetesen velejéig gonosz célszemélyeket. A formula pedig működik, hiszen a fejlesztők tartották az iramot az aktuális trendekkel, így mindent megtalálunk a játékban, ami nélkül manapság nem lehet valamirevaló nyitott világú programot kiadni.

EZ TALÁN AZ EDDIGI LEGSZEBB AC-VILÁG, ÉS VÉGRE NEM CSUPÁN EGY NAGYVÁROST, HANEM VIDÉKI TERÜLETEKET IS BEJÁRHATUNK!

HARC A LELKE MINDENNEK

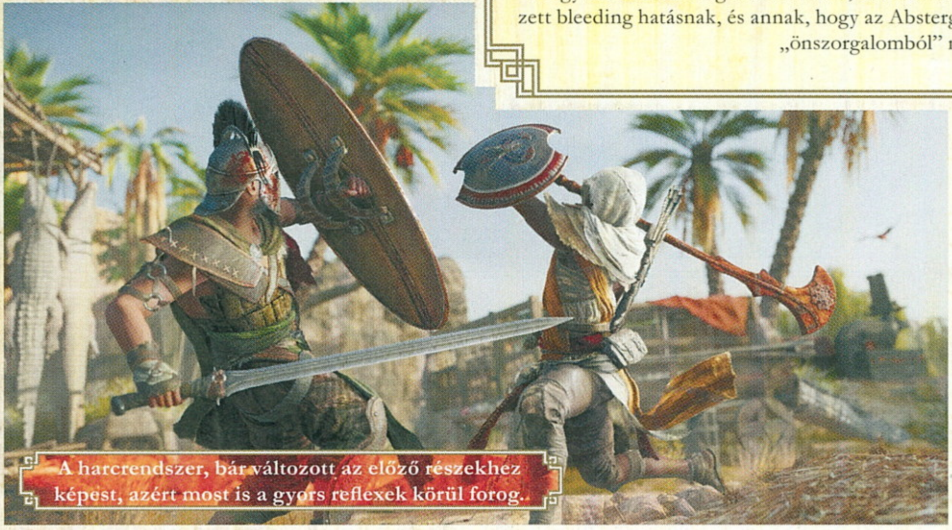
A fegyveres harc a kezdetektől fontos része volt az Assassin's Creed-játékoknak, ám a sorozatnak sosem sikerült olyan rendszerrel előállnia, ami igazán kielégítette volna a játékosok igényeit: így vagy úgy, de mindig annyiból állt a küzdelem, hogy a támadás gomb folyamatos nyomkodásával még a legnagyobb túlerőn is simán keresztülvágtuk magunkat.

A jó hír az, hogy ennek részben vége. Habár az esetek jelentős többségében most is elég a támadásra koncentrálni, tehát viszonylag könnyen győzedelmeskedhetünk, rendre akadnak olyan, valódi kihívást jelentő ellenfelek is, akiknél nem csupán a frissen bevezetett blokkolás és a jól időzített kitérés taktikáját kell ügyesen alkalmaznunk, de sokszor még arra is rá kell jönnünk, hogy milyen fegyvernemmel érdemes nekiállni a csetepaténak. A főszereplő Bayek jól bánik a távolsági fegyverekkel (íjakkal) és a halálosztó közelharci szerszámokkal is, ráadásul az utóbbiból akad kardos/pajzsos megoldás, kétkezes fegyver (akár két penge, vagy egy lassabb, de drabálisabb kalapács), de akár dárda is, és ezeknek a használata minden esetben egész más harcmodort eredményez. Ez egyrészt azért jó, mert változatos, másrészt pedig mert így mindenki megtalálhatja a játékstílusának megfelelőt. Csak arra figyeljünk, hogy legyen nálunk megfelelő célszerszám minden „műfajhoz", mert rendszeresen lesznek olyan pajzsos/páncélos fickók, akik ellen például semmire nem megyünk a villámgyors támadásokat biztosító dupla pengékkel.

A különböző halálosztó szerszámoknak és az eltérő ellenfeleknek hála a harc kellően változatos, nem monoton hentelés, ráadásul ezúttal van egy extra támadásunk is, amit akkor lehet ellőni, ha csetepaté közben sikerül feltöltenünk a hozzá tartozó „csíkot". Ezt aktiválva hősünk bevisz egy lassított, az átlagnál jóval nagyobbat sebző rohamot, amiben az a szép, hogy fegyvernemenként szintén eltérő csapásokról van szó, ami megint csak jót tesz a változatosságnak.

KORTÁRS SZTORIVONAL

Desmond Miles ugyan már régen a múlté, de ez nem jelenti azt, hogy az Assassin's Creed Origins nem kapott napjainkban játszódó sztoriszálat. Ezen a vonalon az egyiptomban született Layla Hassant irányítjuk (szerencsére megint külső nézetből), akinek minden vágya, hogy része lehessen az Animus Projektnek. Mivel az Abstergo elutasítja a kérelmét, ezért Layla a saját szakállára kezd dolgozni, és egy saját masinával egy olyan ember emlékeit kezdi „újraélni", akivel nem azonos a DNS-e. Az Egypitomban felfedezett „mintavételi alanyról" aztán kiderül, hogy jóval fontosabb, mint ahogy azt a hősnőnk gondolta volna, és a sztori ekkor válik izgalmassá, köszönhetően az úgynevezett bleeding hatásnak, és annak, hogy az Abstergo is meg akarja kaparintani azt a tudást, amit Layla „önszorgalomból" megszerzett magának.



A harcrendszer, bár változott az előző részekhez képest, azért most is a gyors reflexek körül forog.

Mindezt pedig csak tetézi, hogy a kalandjaink során rendszeresen új, egyre erősebb, és különböző, eltérő színekkel jelölt kategóriába tartozó fegyvereket szerezhetünk, mindenféle bónuszokkal, és az egyre jobb loot begyűjtésének lehetősége itt is úgy működik, mint a például a Diablo esetében. Plusz játékélményt ad, és folyamatosan arra sarkallja az embert, hogy mindent felfedezzen és kinyisson, annak reményében, hogy egy pár százalékkal erősebb, különleges eszköz birtokába juthasson.

Bár kétségtelen, hogy az Origins harcrendszere az eddigi legjobb és legösszetettebb a széria történetében, azért még mindig túl sokszor lehet érvényesülni eszetlen vagdalkozással, és az Assassin's Creed még a mostani, tényleg jelentős előrelépés ellenére sem képes olyan lendületes, látványos és élvezetesen folyékony megoldást felmutatni, mint az Arkham-széria, az abból táplálkozó Middle-earth: Shadow-sorozat, vagy az idén debütált Horizon Zero Dawn.

Van tehát még hova fejlődni, és nemcsak a harc terén, de a lopakodást illetően is. Számomra legalábbis elég kiábrándító volt, hogy hiába írunk már 2017-et, a játékipar legismertebb orvgyilkosos játékában még mindig nem lehet normálisan rejtőzködni és lesből támadni. Továbbra is a guggolás jelenti a játék ezen részét, a magas fűben lehet megbújni, de nincs lehetőség a falhoz simulni, kikémlelni, rendesen bevárni az áldozatokat, és ez sokszor frusztráló, ha szeretnénk az árnyékból, katonáról-katonára osonva akciózni. Tudjátok, mint egy orvgyilkos.

> AZ ASSASSIN'S CREED ORIGINS KORREKT JÁTÉK, DE HOL VAN MÁR A SOROZAT FÉNYKORA, AMIKOR MINDEN JÁTÉKELEM A HELYÉN VOLT!

ASSASSIN'S CRY

A Ubisoftnál régóta teljesen megszokott megoldás, hogy egyik játékából átemeli a másikba a jól bevált funkciókat, és ez alól az Origins sem kivétel, hiszen a fejlődési- és tárgykészítési rendszer egy az egyben a Far Cry-szériából érkezett.
A marketinggépezet beindulásakor sokat lehetett hallani, hogy az új Assassin's Creed ezúttal elmegy a szerepjátékok irányába, de ezt persze nem kellett olyan véresen komolyan venni. A kalandunk során lényegében mindenért tapasztalati pontot kapunk, ami aztán szintlépésbe és képességpontok begyűjtésébe torkollik. Utóbbiakat egy három nagyobb ágra (íjhasználat, közelharc, trükkök) bontott képességfán lehet elosztani, ami elsőre azt az illúziót kelti, hogy létrehozhatunk egy specializált karaktert, de ha kellő időt fordítunk a felfedezésre és a mellékküldetésekre, akkor idővel minden egyes extra képességet begyűjthetünk.

A megnyitható opciók között vannak egészen új (pl. irányítható nyílvessző) és visszatérő (pl. füstgránát, mérgezett nyíl) lehetőségek is, amikkel szépen színesíthető a repertoárunk, továbbá a fejlődésünkben fontos szerepet játszik az AC-vonalon sem ismeretlen krafting-rendszer, ugyanis a felszerelésünk fejlesztésével növelhetjük az életerőnket, a batyu/tegez befogadóképességét és a fegyvereink (távolsági és közelharci eszközök, vagy a rejtett penge) alapsebzését. Ezen a téren sok újdonság nincs: az újabb szintekhez egyre több nyersanyagra van szükség (fémek, állatok préme stb.), így a vadászat elengedhetetlen, az egyetlen komolyabb változás, hogy ezúttal már a krokodilok és vízilovak is a repertoár részei, illetve olykor futárokat és hajókat kell megtámadnunk, hogy hozzájuthassunk a szükséges nyersanyaghoz. Ha pedig már Far Cry-os örökségről beszélünk, akkor arról sem szabad elfeledkezni, hogy a drónként funkcionáló, felfedezésre, nyomkövetésre és figyelemelterelésre használható sasunk mellett más állatokat is az oldalunkra állíthatunk, ami bizonyos esetekben kellemes taktikai előnyt biztosít. Egy megszelídített oroszlán vagy méretes víziló egész szépen meg tudja tizedelni az ellenfeleket, még azelőtt, hogy észre vennék, hogy egyáltalán a helyszínen vagyunk.

A látványos történelmi filmekre hajazó jelenetek visszatértek, és hozzák az elvárható szintet.

TIPPEK, TRÜKKÖK

CUCCOK A HÁTIZSÁKBAN

Az Originsben fontos szerep jut a különböző nyersanyagoknak, amikből a felszereléseink bizonyos része fejleszthető. Habár nem olyan nehéz megszerezni őket, a nem használt fegyvereink is lebonthatók alapanyagokra, ami a legegyszerűbb módja a hozzávalók megszerzésének. Sokkal hasznosabb megoldás ez, mint eladni őket, elvégre a pénz egy részét úgyis olyan cuccokra fordítanánk, amiket mi magunk is előállíthatunk.

ROBOTPILÓTA

Az új Assassin's Creed is tartalmazza a Far Cry 4 Autodrive-funkcióját, így önjáró módba lehet kapcsolni a hátasunkat, és két gombnyomásra a pacink/tevénk máris magától elindul abba az irányba, amit a térképen korábban megjelöltünk. A rendszer egyetlen hibája, hogy a robotpilótánk (az FC4-hez hasonlóan) csak az utakon tud közlekedni, és néha megzavarodhat az ókori GPS is, aminek hatalmas kerülő lehet a vége.

AKI KERES, TALÁL!

Teljesen alapnak tűnik, de néha még mi is megfeledkeztünk róla, szóval ti ne tegyétek: mindig szkenneljétek végig a helyeket, ahol jártok, mert sosem tudhatjátok hol bukkantok ládákra, amik értékes fegyvereket rejthetnek. Ugyanezt érdemes megtenni a vízen is, ugyanis a mélyben sokszor elsüllyedt hajók várják, hogy a felszínre hozzátok a kincseiket. Szóval minden esetben legyetek résen, lootoljatok, amikor csak lehetséges!

A JÓ NYÍL A TÜZES NYÍL!

Bár a képességfán is van tüzes nyíl készítési lehetőség, de másképp is csinálhatunk lángoló vesszőt. Vegyétek elő a fáklyát, majd dobjátok le a közeletekben! Az íjat elővéve álljatok közel hozzá, a vesszővel célozzatok a fáklyára, mire az meggyullad. Ne feledjétek, ez nem csak extra sebzést jelent, de ha olajos hordókat lőttök meg vele, akkor jön csak az igazi móka, avagy újabb stratégiai lehetőséggel mélyül az Origins harcrendszere.

WHO LET THE DOGS OUT?

Idővel képesek leszünk az állatok megszelídítésére, de a vadak az előtt is a segítségünkre lehetnek, mielőtt kioldjuk a kapcsolódó skillt. Az ellenséges táborokban (a lá Far Cry – na meg Primal, ha már állatszelídítés, ugye, kedves Ubisoft) vannak ketrecbe zárt hiénák és oroszlánok, akiket egyetlen (az ajtóra irányuló) nyílvesszővel szabadon engedhetünk. Ennek pozitív hatásait pedig gondolom, aligha kell ecsetelni bárkinek...

ELSŐ KÖRBEN

A harc combosabb, mint eddig bármikor, szóval érdemes rá időben készülni. A játék elején mindenképpen nyissátok meg az életerő visszatöltését (regeneration), illetve a hárítás (parry) képességet. Előbbit nem kell magyarázni, utóbbival pedig megtörhető az ellenfél támadása, és lehetőség nyílik arra, hogy komoly sebzést okozva azonnal ellentámadjatok. A keményebb ellenlábasok esetében ez jelentős előnnyel jár majd.

A MÉREG A BARÁTOD

Nem újdonság, de ugyanolyan jól működik, mint régen. A mérgezett kis nyílvesszőket érdemes hamar megnyitni, mert nemcsak gyengítik az ellenfelet, de halál esetén a hulla fertőzni is kezd, és ezzel egyszerre több ellenfelet is gyengíthetünk, ami nagy számban ránk törő rosszarcúak esetén akár az életünket is megmentheti. Főleg a játék későbbi szakaszában, vagy a szokottnál nehezebb mellékküldetések során.

Az Origins legnagyobb erénye, hogy rajtunk áll, milyen harcmodor szerint akarunk küzdeni.

EGYNEK JÓ LESZ

Ahogy az korábban is szóba került, az Assassin's Creed Origins nem találja fel a spanyolviaszt, de biztonsági játékosként felvonultat mindent, ami manapság nem hiányozhat egy sandbox programból, ügyesen adagolja a hozzávalókat, mindezt megfejeli egy különleges, és kifejezetten hangulatos környezettel, végeredményként pedig egy olyan játékot kapunk, ami ugyan leköti a felhasználót, viszont semmilyen téren (történet, látvány, játékmenet) nem nyújt olyan kiemelkedő élményt, mint például a Witcher 3: The Wild Hunt, vagy éppen a Horizon Zero Dawn.

Az egyiptomi fűszereknek köszönhetően az Origins messze felülmúlja az olyan lelketlen fejlesztéseket, mint például a Mafia III, ugyanakkor ahhoz, hogy valóban kiemelkedő játéknak lehessen nevezni, hiányzik a valóban lebilincselő történet, az igazán szimpatikus főhős (bár Bayek végre nem idegesítő ripacs, cserébe teljesen jellegtelen figura), és az olyan játékmenetbeli megoldások, amik láttán elismerően csettint az ember.

Az Assassin's Creed Origins mindent megtesz azért, hogy megfeleljen a játékosok igényeinek, és a változatos környezet, a felfedezhető terület nagysága, a figyelmet rendszeresen elterelő mellékfeladatok, a folyamatos fejlődés érzése pedig teszi is a dolgát. Viszont mégis hiányzik valami, ami igazán naggyá tenné ezt a programot: nincs benne semmi olyasmi, ami okán még évek után is felemlegetnénk a nagy egyiptomi kalandot.

Mondjuk a csapnivaló Syndicate után már az is jelentős fegyvertény, hogy a Ubisoft egy ilyen játékkal állt elő, viszont a magam részéről azért nem tudok felhőtlenül örülni annak, hogy az Origins szimplán „nem rossz". A legelső Assassin's Creedtől nem ájultam el, de mind a mai napig tisztán emlékszem, hogy mekkora élmény volt a második rész, aztán a Brotherhood, vagy éppen a Black Flag. A tesztek után hetekkel is lelkesen meséltem az ismerősöknek az élményeimről, nem egyszer vettem elő őket újra az évek múltával, és azóta is azt várom, hogy az aktuális új epizód ilyen hatással legyen rám. Az Originsnek ez most nem sikerült, de titkon bízom benne, hogy a Ubisoft ezzel a résszel még csak tüzet olt, és valahol az egyik csapatánál már készül a valóban következő generációs Assassin's Creed, ami elvarázsol, és száz százalékban visszahozza a hitem a szívemnek oly kedves szériában.

Addig is itt az Origins, ami ugyan nem rabolta el a szívemet, de így sem sajnálom a vele töltött közel harminc órát, és minden rajongónak csak azt tudom javasolni, hogy bátran tegyen vele egy próbát, ugyanis az egyiptomi rész bőven túlszárnyalja a 2014/2015-ös mélypontot, és bizonyítja, hogy egyáltalán nem szabad még leírni az Assassin's Creed-szériát.

ÉRTÉKELÉS

Az Assassin's Creed ismét magára talált, de hosszú távon ez még kevés lesz ahhoz, hogy a sorozat visszaszerezze a régi hírnevét.

TALÁLÁS:	90%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

A Syndicate-hez képest nagy előrelépés, és az ókori Egyiptom tökéletes választás volt helyszínnek.

KONTRA

Semmi olyasmi nincs a játékban, amit korábban ne láttunk volna a sorozatban vagy más játékokban.

78%

FELFORGATÁS

HELIBORNE

[ÍRTA TRAU] **Végy egy már jól bevált receptet, úgymint online megagyaki harcjárművekkel. Vidd fel a levegőbe, keverj bele egy csomó egzotikus típust, és fűszerezd meg némi utánpótlásos-bázisfoglalásos játékmenettel. Imádni fogják.**

Bevallom, életemben először hallottam a JetCat nevet, amikor utánanéztem, Chocho mit is fog hozzám vágni tesztelés végett. Nos, tessék őket megjegyezni: számomra eddig az év meglepetését volt szerencséjük a képernyőmre tolni. A cikkírás hetét egy nemzetközi konferencia szervezésével és levezénylésével töltöttem, higgyétek el, nem könnyű meló. Mégis, alig vártam, hogy éjfél körül hazaérjek a céges mikrobusszal és a három négylábú megetetése után csapassak egy jóízűt a Heliborne-nal. Hogy miért? Nos, nem keveset WoT-oztam, és valahogy az az érzés kapott el úgy az 5. játékóra után, hogy ez a game a sokat szidott, de mégis százezrek által imádott tankos lövölde sokkal jobb kiadása – helikopterekkel. Így 35 óra után még a mézesheteket élem, lehet, de akkor is magával ragadott az, hogy egy rakat alig-alig ismert, mégis a játékba vett forgószárnyast nyüstölhetek. Tedd a szívedre a kezed, kedves olvasó: mikor hallottál a Jak-24 tandemrotoros szovjet szállítóhelikopterről? Vagy a Kamov-15-ös felderítőgépről? Hát a H-34 megvan? A Scout AH Mk1? Na ugye… A fejlesztők – csakúgy, mint a már említett WoT esetén – pöpec fejlesztési fát alkottak. Igaz, itt csak négy generáció van, illetve csak amerikai és szovjet oldalt választhatunk, de kérem, a cikkírás idején, nemes nemzeti ünnepünk reggelén alig másfél hete „véglegesedett" a játék. Persze ha belegondolunk, épkézláb ágat már csak francia és brit gépekből lehet összerakni (esetleg kínaiakból, ha a lopásos másolás is ér): helikoptert kevesebben voltak képesek fejleszteni és gyártani, mint lánctalpast.

SZÉP SZÁRNYASOK

A második jó pont a grafikáért jár. Direkt megnézegettem a játszható helikoptereket: nem csak tök jól néznek ki a képernyőnkön csattogó, majd lángolva lezuhanó 'kopterek, de szinte tökéletesen élethűen lettek lemodellezve. Oké, a hajtóművek és a forgószárnyak hangja néha kicsit egyforma, de most komolyan, honnan szedjenek az 1950-es évek végéről, a Szovjetunióból, egy alig 100 példányban hadrendbe állított katonai helikopterről tökéletes repülés közbeni hangmintát? Na, ugye. A táj, a hegyek, az afgán kopárság (voltam kinn, repültem felette Mi-17-essel, tényleg ilyen), a rotorszéltől fodrozódó vízfelszín (ha jót akarsz, maradsz 10 méter magasságban, padlógázon és talán tovább életben maradsz…), a bázisok, a felismerhető járművek mind-mind sokat dobnak a játék hangulatán. Ej, már csak az kellene, hogy a színes, a szélirányt jelző füstgránátot is szétkavarja a leszálló helikopter keltette légörvény, amikor átrepülök a füstfelhőn… Érdemes megjegyezni, ha már grafika, hogy a helikopterek és a játékos avatarját jelentő sisakok is csinosítható: részben tapasztalati pontokért beváltható álcázófestéssel és díszítésekkel, részben megvásárolható skinekkel. Jelenleg a gépekhez kilenc festéscsomagot lehet venni (lengyel és csehszlovák van – magyar még nincs), pakkonként csekély 4 euróért. Itt is bevések egy jó pontot: a WoT-tal ellentétben itt nincsenek megvehető szovjet szuperhelikopterek, melyekkel a profik csukott szemmel letarolják a csatamezőt. Minden kifejleszthető, mindenki számára elérhető.

ÁRKÁDOK KÖZT

A harmadik pozitívum a játék repülési modellje. Figyelem, ez nem szimulátor, hanem egy helikopteres shoot'em up. Ezzel együtt egy egészen kellemes és – szavamra – nem is olyan egyszerű irányítási mód került a billentyűzetemre és egeremre. Meg kell szokni, ráadásul nem is egyszer. A parancsok berögzülése után ugyanis gyakorlatilag szintenként és gépenként kell memorizálni a csapatunk tagjainak mozgását. Ég és föld a különbség mozgékonyságban, sebességben, gyorsulásban és a tehetetlenség miatti csúszkálásban, sodródásban, „féktávolságban", mondjuk egy Ka-26-os aprócska felderítő és a 20 katonát szállító, rakétablokkos Mi-8T között. Ez nekem is

A Heliborne azoknak is kellemes szórakozást biztosít, akik nem állnak készen a keményvonalas szimulátorokra.

ADATOK

KIADÓ
Klabater

FEJLESZTŐ
JetCat Games

MŰFAJ
helikopteres multiplayer lövölde

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.12.

ÁR
19,99 Euró a Steamen (kb. 6400 Ft).

GÉPIGÉNY
2,3 GHz CPU, 2 GB RAM, 986 MB VGA, 1 GB HDD.

Bár azt hihetnénk, az ellenség egy arcade játékban szemtől szemben tüzel majd, a Heliborne-ban azért résen kell lenni.

Ez az a képernyő, amit az elhivatottabbak akár multiban is gyakran megcsodálhatnak, ha jól kiismerik a játékmenetet.

többször okozott hegynek csapódós meglepetést, de megtanulható, mi merre, hány mérföld... Nagyon érezhető a különbség a fürge és erős csatagépek, illetve a böhönye, katonákkal és rakétatárakkal megpakolt szállítók között. Apropó, a csapat: az egyes szintekhez külön-külön háromgépes rajt szervezhetünk. Jellemzően egy-egy felderítő, támadó és csapatszállító alkotja a Dream Teamet. A pálya betöltésekor választhatunk, mivel kezdünk: ha lelőttek, akkor marad a két másik, míg a lezuhant gép megjavul. Ez jellemzően néhány percet jelent, így, ha nem vagyunk nagyon fakezűek, akkor mindig van mivel visszatérni. A fejlesztők reményei szerint a játékosok rájönnek, hogy csapatmunkával többre mennek majd, hiszen például a felderítőgépre tüzelő ellen az őt támogató csatahelikopter számára is látható, megjelölt lesz. Ez persze a vegyesfelvágottas random csatákban a lehető legritkábban fordul elő, de néha-néha találkozni értelmes arcokkal. A helikopterek mellett lövészkatonáink is vannak: ők egyrészt a győzelmi pontokat termelő bázisok elfoglalására alkalmasak, ha sikerül kiirtani az őket védő légvédelmi géppuskákat, járműveket, sztrelásokat, majd épségben leszállni a már emlegetett, füstgránátos helipadekre. Másrészt vannak specialistáink, akiket csak korlátozott darabszámban vásárolhatunk és telepíthetünk. Van távolról minket támogató aknavetősünk, légvédelmi rakétásunk és RPG-sünk. Ez utóbbi (mint azt a 2011. augusztus 6-án egy ilyen fegyverrel Afganisztánban megsemmisített amerikai CH-47-es, az „Exortion 17" 38 áldozata is tanúsítja) életveszélyes a lebegő vagy lassan és alacsonyan haladó helikopterekre. Tényleg. Én szóltam.

KÉSZÜLJ A HARCRA...

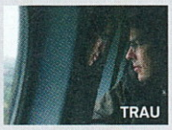
A játék szerencsére sokféleképp játszható: eleve van 4 nehézségi fokozat, szokni a dolgokat. Lehet sima kooperációs játékkal indítani, akár egyedül, akár 2-4 fős csapatot összeszedve. Érdemes végigjátszani a Vietnamban játszódó amerikai és a természetesen afganisztáni szovjet történelmi hadjáratot (bár nem értem, hogy kerül egy Ka-50-es 1988-ban oda?!). Ha már eltöltöttünk úgy egy tucat órácskát az alapok megtanulásával, jöhet a húsdaráló. Jó tanács: csak akkor menjünk neki az online ellenfeleknek, ha már az adott szinten a helikoptereinkhez mindent kifejlesztettünk a single bevetéseken, oldallövésztől az infracsapdán át a maximális fegyverzetválasztékig. Főleg a III-as és IV-es szinteken pillanatok alatt bedarálnak a stock helikoptereddel....

A játék lehetőséget ad a csatákban megsérült vagy lőszer nélkül maradt gépek javítására, feltöltésére, az elfoglalt bázisokra kirakott lövészeink pótlására. Ehhez haza kell menni az anyareptérre, ahol egyébként az újjászületés is megtörténik. Itt mindenkinek saját kis leszállóhelye van, ahova lehuppanva minden megint szép fényes lesz.

... ÉS VELE A KUDARCRA?

Végül már csak két (na, jó, három) jó tanácsom lenne az idáig eljutott olvasóknak. Az első: tanuljatok meg nem irányított rakétával pontosan lőni, földi célpontokra és mozgó helikopterekre egyaránt! Sokkal nagyobbat ütnek, mint a géppuska vagy gépágyú, és ha kifejlesztettél mindent, el sem fogy a készlet, amíg le nem lőnek. Mert le fognak, hidd el. A másik fontos dolog, hogy meg kell tanulni egy bejövetelből, azonnal és elsőre leszállni bárhova. Nincs időd az ellenséges bázis fölött csigatempóval forgolódni: valaki oda fog érni és meghalsz. Tapasztalat. És mi a harmadik? Fogod a bankkártyádat, 20 euróért letöltöd, és tolod hajnalig! Jó lesz. Ez is tapasztalat...

ÉRTÉKELÉS


TRAU

Érdekes, ritkán látott gépek, irgalmatlan pörgés, akció minden pillanatban, gyakori elhullás, gyors tanulás. A rakéták édesen suhanó hangja mellett gyorsan telik az idő is, és máris reggel van. Aki kemény, egy hét alatt kipörgeti mindkét nemzet összes gépét fullra...

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Kellemes vezérelhetőség, jó fizika, szép grafika, jó hanghatások.

KONTRA

Kevés térkép, kisebb grafikai bakik, csak két nemzet.

90%

KÉK ÉS DÜHÖS

ROGUE TROOPER REDUX

[ÍRTA **SIKLARA**]

A tavalyi Gears of War 4 óta nem sokat lövöldözhettünk fedezékből, így a 11 éve kifejezetten népszerű képregényadaptáció, a 2006-os Rogue Trooper modernizált, Redux kiadása igyekszik kiszolgálni az igényeket, habár bugyuta bája mára kicsit megkopott.

A Rebellion ügyesen nyúlt a múlt évtizedben a 2000 AD című brit képregényes magazinban még a nyolcvanas években szereplő kék génmódosított szuperkatona történetéhez. A tömegpusztító fegyverektől mérgező felszínűvé vált Nu-Earth bolygón élet-halál harcot vívó Nortok és Southerek háborúja kissé leegyszerűsítve az amerikai polgárháború és a világháborúk képregényes, posztapokaliptikus megfelelője. Mi a „déliek" oldalán állunk, akik az élhetetlen felszín miatt kifejlesztették a szinte mindenre immunis G.I. (Genetic Infantry) nevű szuperkatonákat, akiket kék bőrszínűkről, kigyúrt felsőtestükről és világító szemükről elég könnyű felismerni. Haláluk esetén a tudatuk lementésre kerül egy microchipbe, így a síron túl is a háború ügyét szolgálják, amíg nem kerülnek egy újabb klóntestbe. Mi Rogue kék bőrébe bújunk, aki az első küldetései során három bajtársát is elveszíti (kellett félmeztelenül a harctérre menni!), de szerencséjükre nem rest becsattintani a chipjüket a fegyverébe, hátizsákjába és a sisakjába, ezzel pedig máris kész az egyfős elborult (és kék) szupercsapat.

I'M BLUE DA BA DEE DA BA DIE!

Bár taktikai lövöldeként hirdetik, a Rogue Trooper sem régen, sem ma nem szól másról, mint a hentelésről, viszont a chiptársak több okból is feldobják a mész és lősz játékmenetet. Először is dumálnak, nemcsak velünk, hanem egymással is, és ha nem hasznos tippeket adnak, akkor egymást szívatják. Elgondolkodtató, hogy vajon azért hívják-e őket Gunnarnak, Bagmannek és Helmnek, mert mindig is az volt a végzetük, hogy majd valakinek a fegyverében, hátizsákjában és sisakjában kötnek ki, mindenesetre hasznos kiegészítői Rogue felszerelésének. Gunnart, a beszélő fegyverünket bármikor letehetjük egy állványon egy kapu elé, hogy halomra lője az azon keresztül érkező Nortokat, míg mi pisztollyal szedjük le a maradékot. A táskánkat megszálló Bagman a harctéren összegyűjtött nyersanyagokból készít számunkra lőszert, gránátot, medikitet és fejlesztéseket a felszerelésünkhöz, a sisakunkban tovább élő Helm pedig szuperül hackel, illetve képes az ellenfeleket megtévesztő holocsalit létrehozni.

ADATOK

KIADÓ
Rebellion

FEJLESZTŐ
TickTock Games

ÉRTÉKELÉS

Megfelelő hozzáállással még ma is nagyon szórakoztató lövölde a Rogue Trooper, de többet is ki lehetett volna hozni a ráncfelvarrásból.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100 CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 7870 vagy NVIDIA GeForce GTX 660 2GB VGA, 20 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Igazi bűnös élvezet kék kockahasú egyszemélyes hadseregként irtani a rosszarcúakat a chipként tovább élő haverokkal!

KONTRA

Mai szemmel nagyon egyszerű és gyakran darabos élmény butácska ellenfelekkel és kevés tartalommal.

72%

A chip-cimbik adják a Rogue Trooper egyéniségét, mert nélkülük csak egy monoton cover shooter lenne, amiben van ugyan lopakodás is, ám nemcsak meglehetősen használhatatlan, de mivel szükségtelenül megtöri a sokkal élvezetesebb darálás dinamikáját, felesleges is. Az ellenfelek nemlétező agyműködése sem indokolja az óvatosságot, meg egyébként is gyorsabban dörren a shotgun, mint hogy véget érne a minden diszkrét ölésnél lejátszódó hátulról ölelkezős mini-átvezető.

SZEBB ÉS JOBB?

Grafikai tuning terén egész jó munkát végzett a ráncfelvarrásért felelős TickTock Games csapata, és a kezeik alatt megszépülő, PC mellett eredetileg PS2-re és Xboxra megjelent programról akár azt is elhinnénk, hogy 2011 környékén jelent meg. A részletgazdagabb és valósághűbben dagadó izomzatú új karaktermodellek ugyan nélkülözik a 2006-os játék képregényes stílusát, de ez legfeljebb az alapanyag rajongóinak fog fájni, akikből a hazai játékosok között feltehetőleg nem sok akad.

A nagy felbontású textúrák, dinamikus bevilágítás, feljavított geometria és az új effektek fogyaszthatóvá teszik Rogue egyszemélyes hadjáratát azok számára is, akik most találkoznak vele először, de a dobozokkal teli repetitív pályák és a játékmenet elárulják a valós korát. PC-n az eredeti nem fest annyival rosszabbul, hogy legyen értelme a Redux kiadásnak, pláne hogy az irányítás és a fedezékrendszer mérsékelt modernizálását leszámítva egyáltalán nem nyúltak az alapjátékhoz. A legfájóbb talán a mesterséges unintelligencia, aminek köszönhetően nem nagy kihívás a rövid kampányon végiglövöldözni magunkat, főleg mivel a búvóhelyükről is szüntelenül obégató ellenfeleink előzékenyen ugranak a célkeresztünk elé és olykor fel is robbantják magukat a nekünk szánt gránáttal. Van ugyan két co-op multiplayer játékmód is, de ezek rettentő gyorsan fulladnak unalomba.

A Rogue Trooper az új külső alatt lapuló minden régi hibájával együtt is egy roppant szórakoztató, bájosan bugyuta lövölde maradt, de mai társaival összevetve faék egyszerűségű, így leginkább a könnyed szórakozást kedvelőknek és a régit pótolni vágyóknak ajánlható egy Steam leárazáskor.

A kék bőr már csak azért is roppant hasznos, mert segíti a rejtőzködést!

NINTENDO SWITCH
Nintendo
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
A FIRE EMBLEM
UNIVERZUM
— HŐSEI —
MEGÜTKÖZNEK
FIRE EMBLEM
WARRIORS
MEGJELENIK EZEKRE
A KONZOLOKRA IS
new NINTENDO 2DS XL
new NINTENDO 3DS XL
12
www.pegi.info
Küzdj meg szörnyekből és katonákból álló hadseregek ellen Marth, Xander, Corrin vagy más Fire Emblem hősökkel, miközben lenyűgöző támadásokat használsz a Dynasty Warriors játékokban megszokott módon.
A DOBOZ TARTALMA:
Nintendo Switch™ konzol + Joy-Com™ (bal) + Joy-Con (jobb) + Nintendo Switch dokkoló + Joy-Con markolat + Joy-Con csuklópánt (x2) + Nintendo Switch Hálózati töltő + HDMI kábel
www.nintendo.hu
CONQUEST entertainment
© Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS © KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved. The KT logo is a registered trademark of KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.

NINTENDO SWITCH
Nintendo
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
VÁGJ BELE EGY MAGÁVAL RAGADÓ KALANDBA!
SUPER MARIO ODYSSEY
© 2017 Nintendo
7
www.pegi.info
amiibo
Csatlakozz Mariohoz egy hatalmas, világkörüli 3D-s kalandra, ahol hihetetlen képességeit használva Holdakat gyűjt, hogy feltöltse léghajóját, az Odyssey-t és megmentse Peach hercegnőt a Bowser által kényszerített házasságától.
www.nintendo.hu
CONQUEST entertainment

EMBERÜNKRE AKADTUNK

Guardians of Ember

[ÍRTA CHRIS] **Két stílus keveredéséből általában furcsa, torz alkotások születnek, de a Guardians of Ember esetében nem kellett szemünket behunyva és fülünket befogva menekülőre fognunk. Mondhatni olyan alkotásról van szó, mintha egybe gyúrták volna a Diablót és WoW-ot.**

Nagyjából fél éve írtam a cikkemet a Guardians of Emberről (innentől GoE), ami akkortájt még korai hozzáférésű változatként teljesen levett a lábamról. Kifejezetten tetszett, amit akkor láttam, ugyanis két olyan stílus keveredett benne, melyeket önmagukban is imádok: az online- és az akció-szerepjátékok műfajai jártak példa nélküli táncot. Az alapokat tekintve tehát egy felülnézetes, Diablo-klónról van szó, amelyben hősöket irányítunk annak érdekében, hogy leszámoljunk a gonosszal. A bal egérgombbal kattintgatva irtjuk az ellent, szintet lépünk, új képességeket kapunk, melyekkel még erősebbnek érezzük magunkat, és még erősebb ellenfeleket verhetünk péppé. Közben pedig hagyjuk magunkat elsodorni az ARPG-k függőséget okozó lootrendszerével, melynek hála karakterünket egyre jobb ruhákba bújtatjuk, és egyre erősebb fegyvereket teszünk a kezébe. Egyébként ez a fajta függőség a legveszélyesebb rám nézve, ugyanis minden egyes alkalommal, mikor már kezdtem unni a játékot, az mintha ráérzett volna arra, hogy lankad a figyelmem, és mindig megajándékozott valami ritka, erős cuccal. Ez persze ismét rávett arra, hogy felnyársaljak, szétégessek, méregfelhőbe burkoljak pár démont vagy megvadult patkányembert.

FÍCSÖR HEGYEK!

Szóval a GoE igyekszik akciódús pillanatokkal és loottal lekenyerezni, de közben egy másik fronton is támadást indít függőségem ellen, ez pedig az MMORPG-s vonal. A GoE ugyanis egy keményvonalas online szerepjátékot is magában rejt, olyan funkciókkal, melyek hallatán valószínűleg minden, a stílust kedvelő játékosnak beindul a nyálelválasztása. A játék során – elméletileg, de erre visszatérünk – sosem vagyunk egyedül. Folyamatosan akadhat a közelünkben valaki, aki ugyanolyan szintű, mint mi, és ugyanúgy igyekszik utat törni magának azon a szakaszon, ahol épp mi is kalandozunk. Ilyenkor együtt irthatjuk közös ellenségeinket, teljesíthetjük a ránk bízott feladatokat. Akadnak például publikus események, melyeket bárki bármikor teljesíthet szólóban vagy többedmagával. Ezek általában többlépcsős, kisebb területre koncentráló feladatok lesznek, amik véletlenszerűen tűnnek fel a térképen, teljesítésükkor pedig tapasztalati pont és arany üti a markunkat. De időről időre belefuthatunk dungeonökbe is. Ezek külön, számunkra létrehozott, úgynevezett instance-olt területek, amelyeket háromféle nehézségi fokozaton teljesíthetünk, a végén pedig a játék megajándékoz minket valamilyen speciális loottal. Természetesen ezeket a helyeket is kitakaríthatjuk csapatban is, de a sztori végigjátszásához egyáltalán nem kényszerít minket bele a program abba, hogy multizzunk.

A szerepjátékos vonalat erősíti még a tárgykészítés is, mely viszonylag egyszerű, mégis ad valamilyen mélységet a programnak, sőt a tárgyakat meg is bűvölhetjük, hogy plusz tulajdonsággal ruházzuk fel őket. Ezenkívül szakmákat, pl. bányászatot és horgászatot is tanulhatunk, amik ugyan nem túl izgalmas elfoglaltságok, mégis további lehetőségekkel színesítik a palettát. Termeszthetünk növényeket is, amiket különféle gyógyitalok elkészítésénél hasznosíthatunk, de építhetünk saját házat is, melyet akár bútorokkal és dísztárgyakkal is berendezhetünk. Emellett persze az

ADATOK

KIADÓ
Insel Games Ltd.

FEJLESZTŐ
Runewaker

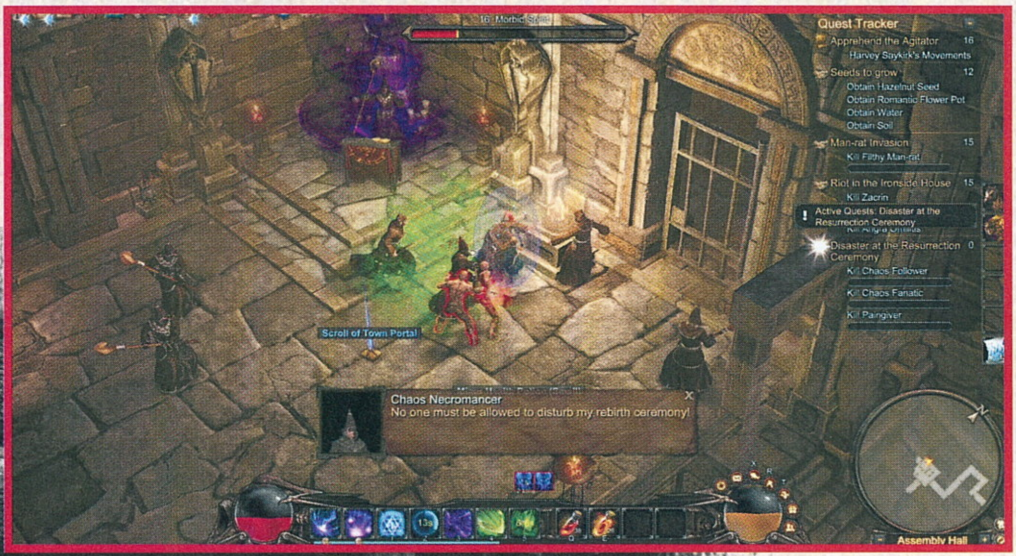
MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.09.20.

ÁR
15 euró (4600 Ft)

GÉPIGÉNY
Core 2 Duo 2.4 GHz processzor, 2 GB RAM, GeForce 9800 GTX+ vagy Radeon HD 4850 VGA, 10 GB HDD.



A cápaleves még csak-csak lecsúszna, de a csöbörfőzelékhez már nem fűlik világmegváltó hőseink foga...

alapok is a helyükön vannak, tehát létezik karakterlap, amin a tulajdonságaink kapnak helyet és a felszerelésünket pakolgathatjuk rajta, valamint képességek garmadája várja, hogy bevessük őket a szörnyek aprításánál. A GoE egyik különlegessége egyébként épp az előbb említett képességrendszer, amelyben több mint 300 skillt próbálhatunk ki. A 15. szintet elérve lehetőségünk nyílik a dual class-rendszer aktiválására is, ami annyit tesz, hogy másodlagos képességként felvehetjük egy másik kaszt teljes képességrendszerét is. Tehát ha indítunk egy lovagot, akkor később készíthetünk belőle egy lovag-arcanist kombinációt is, és így megkapja mindkét kaszt képességeit. A második class egyébként később lecserélhető, elméletben tehát ki tudjuk próbálni az összes osztály minden képességét. Ebben viszont már csak a mikrotranzakciós rendszer segíthet, itt vásárolhatunk kozmetikai cuccokat, hátasokat, skill resetet és további leltárhelyet. A játék szerencsére nem esik a „pay-to-win" kategóriába, a készítők nem akartak pofátlanul nagy hasznot húzni ebből.

NEM AKARUNK KÁROGNI, DE

A fent említett sok, fantasztikusan hangzó lehetőség csábító lehet minden ARPG-játékos számára, de azért akadnak a programnak olyan hibái, melyek még orvoslást igényeltek volna a megjelenés előtt. Az első nem is annyira hiba, mint egy „ez van"-dolog... Szóval, mielőtt vásárlásra adnád a fejed, tudnod kell, hogy sajnos a látvány nem túl impozáns. A GoE-en látszik, hogy olcsóbb kategóriában versenyez, ezért az animációk gagyik, az effektek és a hangok pedig egyszerűen rosszak. Tudom, nem szép dolog összehasonlítani a GoE-t egy felsőkategóriás játékkal, de sajnos nagyon erős mezőnyben kell helytállnia, amelyben olyan szereplők foglalnak helyet, mint a Guild Wars első része vagy a Path of Exile. Ezenkívül a tervezéssel is akadnak gondok, ugyanis a pályák rettentő lineárisak, sehol egy nagyobb nyílt terület. A hátasokkal való közlekedés is nehézkes, a folyamatosan újratermelődő ellenfelek pedig bosszantóak. Nem beszélve arról, hogyha egy főellenfelet egy kicsit messzebbre csalsz, mint amennyire szabadna, akkor az reseteli az életerejét és pozícióját. Emellett komoly lag is nehezíti a játékosok életét: akár fél másodperces késések is előfordulnak egy-egy képesség lehívása és megjelenése közt, ami egy gyors akciójáték esetében finoman szólva nem túl ideális.

NEM EGY DIABLO, DE AMÍG A NEGYEDIK RÉSZRE VÁRUNK, MEGFELELŐ IDŐTÖLTÉS LEHET EGY LAZA DÉMONIRTÁSRA.

De mindezen problémák még csak-csak orvosolhatók lennének, viszont a játékosbázis rettentő gyér annak ellenére is, hogy a megjelenésekor megsokszorozódott az érdeklődők száma. Egy átlagos nap kb. 80 játékos néz fel a szerverekre, ami annyit tesz, hogy rettentő kicsi az esély arra, hogy veled egy szinten lévő emberekkel kalandozz, hacsak nem hétvégén, csúcsidőben (este 9 körül) mész fel játszani. Ez pedig nem úgy tűnik, hogy a jövőben javulni fog, sőt. A Steamcharts adatai szerint szépen lassan, de sajna eléggé biztosan fogy a játékosbázis, ami egy online szerepjáték esetében bizony nem jelent valami túlzottan bíztató jövőképet.z

SOK SIKERT, VISZLÁT!

Pedig tényleg nincs túl sok gond a játékkal, őszintén szólva láttunk már ennél sokkal gagyibb megvalósítást is, ennyiért pedig egyáltalán nem neveznénk kidobott pénznek a játék árát. A GoE tele van remek ötletekkel, az alapok is rendben vannak, csupán a kivitelezésen látszik, hogy nem állt rendelkezésre egy 500 fős fejlesztőcsapat ahhoz, hogy elkészülhessen. Mindenesetre mi szurkolunk a sikerének, reméljük, hogy nem végzi egy free-to-play temetőben hamarosan.

ÉRTÉKELÉS

Kicsit csúnya, kicsit gagyi, de tartalom szempontjából nem lehet okunk panaszra. Egy ötletes kis keverék, ami ráadásul nem is túl drága.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

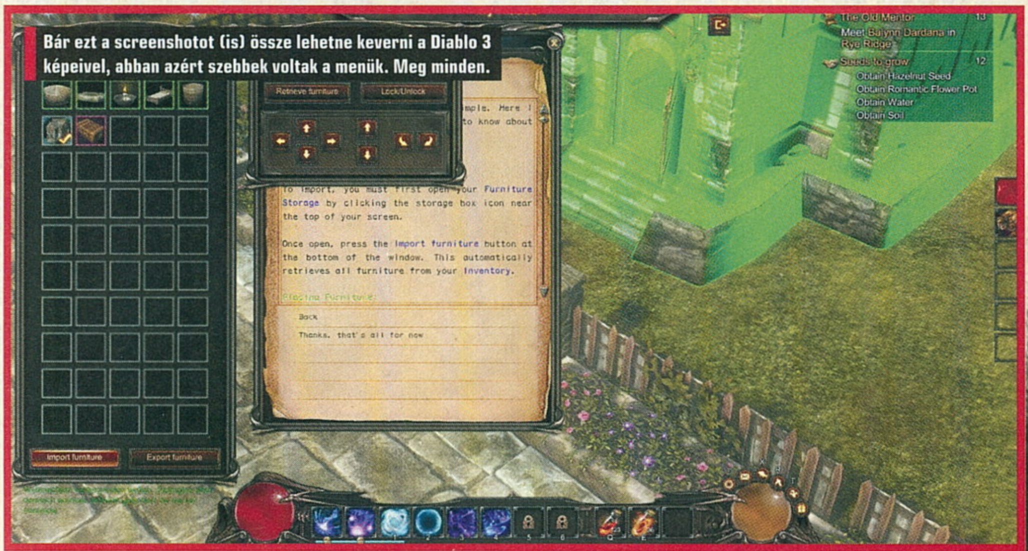
PRO

Tartalmas és hosszabb időn keresztül szórakoztató marad. Az ára baráti, Diablo kedvelőknek érdemes lehet belekukkantani.

KONTRA

Kicsit bugos, kicsit lagos, és sajnos vészesen csökken a játékosbázisa, tehát az online szerepjátékos vonala már most elhalóban van.

75%



Bár ezt a screenshotot (is) össze lehetne keverni a Diablo 3 képeivel, abban azért szebbek voltak a menük. Meg minden.

A RÉMSÉGEKKEL ÁLMODÓ

THE EVIL WITHIN® 2

[ÍRTA BRYCE]

AZ IDEI E3 ELÉRTE, HOGY TŰKÖN ÜLVE VÁRJAM AZ OKTÓBERT. NEMCSAK AZÉRT, HOGY NÁCIKAT PÜFÖLHESSEK, VAGY HOGY ELVESZSZEK EGY FUTURISZTIKUS FANTASY-VILÁGBAN, HANEM AZÉRT IS, HOGY ÚJFENT ELMERÜLJEK MIKAMI ÉS A TANGO GAMEWORKS LEGÚJABB ŐRÜLETÉBEN.

2014-ben történt, hogy Mikami Sindzsi megajándékozott minket legújabb őrületével, a The Evil Withinnel (röviden TEW), ami bár nem lett akkora durranás, mint sokan várták, mégis elborult utazásban részesített bennünket, és egyben hiánypótló alkotás is lett. Noha a TEW kritikailag megosztó volt, az anyagi sikerből azért kijutott Mikami munkájának, így borítékolható volt a folytatás, amely három évvel később meg is érkezett. És bár korántsem lett rossz, mégsem ettől fogunk borzongani (rém)álmainkban.

A TERROR FOLYTATÓDIK

Történetünk három évvel az első rész után játszódik; főhősünk, Sebastian Castellanos nyomozó elhagyta a rendőrség kötelékét, és alkoholba próbálja folytani a Beacon-incidens okozta borzalmakat, na meg családja elvesztésének bánatát – szabadidejében pedig az aktuális szupergonosz összeesküvők, a MOBIUS nevű szervezet után nyomoz.

Ekkor tűnik fel régi partnere, Juli Kidman, aki a MOBIUS ügynökeként keresi fel, és nem rest rögvest robbantani a bombát: Sebastian halottnak hitt lánya, Lily életben van. A bökkenő csak az, hogy szegény leány az előző rész borzalmaiért is felelős STEM-masina továbbfejlesztett változatában senyved – pontosabban ő a magja –, ami a gyermek elméje köré húz fel egy digitális illúzióvilágot. A galibát tetézi, hogy a szimulációba beküldött többi ügynökkel megszakadt a kapcsolat, csakúgy, mint a mentőcsapat tagjaival, így Sebastiannak nem marad más választása, minthogy a reménybéli családegyesítésért újfent belépjen a STEM-be.

Igen, a The Evil Within 2 története lényegesen „földhözragadtabb", mint az első részé. Mikami ezúttal már csak produceri teendőket látott el, átadva a rendezői (Japánban így hívják a vezető tervezőt) széket az első rész DLC-i felett bábáskodó John Johanasnek, aki nem is volt rest új alapokra helyezni a játék történeti és egyben hangulati részét. Johanas inkább Sebastian múltjára és jellemfejlődésére fordított nagyobb figyelmet, semmint arra, hogy szegény nyomozót minél betegebb, kevésbé megmagyarázható helyzetekbe keverje.

Biztos vagyok abban, hogy ez az irányvonal sokaknak tetszeni fog – főleg az újoncoknak. Nekem viszont nem nyerte el a tetszésemet, az első részt főleg Mikami beteg, „japános" látásmódja és képi világa miatt imádtam, amely ott szinte uralta a hangulatot, itt viszont a visszafogottsága miatt csak gyengén asszisztál ahhoz. Persze, a vizualitás ettől még remek a maga elborult módján, de ahogy már az előbb is említettem, sokkal földhözragadtabb, emiatt pedig jócskán redukálódott az első részben látott „gore horror"-faktor. Tetejébe antagonistáink is totál érdektelenek lettek, legyen szó zombikról, lidércekről, vagy a sztorit előre hajtó főellenfelekről. Kénytelenek leszünk beérni Sebastian remekül megírt jellemfejlődésével, múltjának megmagyarázásával, és persze az előző rész játékmenetének tökéletesítésével.

AZ EGYSZEMÉLYES HADSEREG

A legfontosabb változás az első részhez képest, hogy a TEW 2-ben már nyitottabb területek is helyet kaptak, így – a fő történeti szál mellett – alkalmunk lesz ezek felfedezésére fegyverek, gyógynövények, alkatrészek és lőszer reményében. Ezek mellett utunkba kerülő mellékküldetéseket is végrehajthatunk; ezeket vagy valamilyen anomália indítja el (pl. belépve egy házba átkerülünk egy teljesen más helyszínre), vagy pedig a befuccsolt mentőexpedíció túlélő tagjai adják őket. Ezek a világot bővítő információkon túl valamilyen bónuszszal is szolgálnak, teszem azt a pályákon

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Tango Gameworks

MŰFAJ
TPS, túlélőhorror

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.13.

ÁR
Steamen 59,99 euró (kb. 18.500 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2400 / AMD FX-8320 CPU, 8 GB RAM, Nvidia GTX 660 2 GB / AMD HD 7970 3 GB VGA, 40 GB HDD.

Gyerekként is utáltam az iskolai fotózást, erre tessék, visszaköszönnek az alsó tagozatos rémálmok!

A MEGOSZTÓ JÁTÉK

Biztos vagyok benne kedves olvasó, hogy nem ez lesz az egyetlen teszt a játékról, ami a szemed elé kerül, így minden bizonnyal okkal értetlenkedsz, hogy miért vannak sokan ennyire eltérő véleménnyel a második részt illetően. Már az első rész is megosztotta a túlélőhorror-rajongókat, hiszen bár Mikami beteg világa sok lelkes rajongót szerzett, a többség mégsem tudott szemet hunyni a középszerű technikai megvalósítás, az esetlen kamerakezelés, a rengeteg bug és a botrányos PC-s port mellett. A The Evil Within 2 ennek pont az ellenkezőjét mondhatja magáénak, hiszen jóval kevesebb technikai problémával küszködik, és a nyugati rendezőnek hála a történet is sokkal befogadhatóbb, viszont az első rész rajongói csalódásként élték meg a folytatás hirtelen irányváltását. A TEW2-ből ugyanis pont az veszett ki, amiért az első rész hibáit is meg tudták bocsátani.

Az első részt jellemző fejetlenség a folytatásban is jelen van, de most szerencsére nem a technológiai értelemben.

található lezárt ládákat nyitják ki. A baj csak az, hogy a mellékküldetések sikeresen felhígítják a cselekmény intenzitását. Ezért a maréknyi, és egyben semmilyen feladatért, meg pár összegyűjthető fotóért kár volt ezt a formátumot választania a Tangónak, hiszen lényegében semmit sem tesznek hozzá a történethez.

A játékmenet további része maradt az első rész medrében. Az utunkba kerülő rémeket elintézhetjük lopakodva vagy arzenálunk egyik tagját segítségül hívva. Visszatért a kraftolás is, amit vagy a bázisként szolgáló irodánkban intézhetünk, vagy pedig a területeken található menedékek munkapadjain. A világban található növényekből és alkatrészekből lőszert és különféle életerő-csomagokat készíthetünk, illetve fegyvereinket fejleszthetjük egy nagyobb tár, fokozott tűzerő vagy az erősebb sebzés reményében.

ÉRTÉKELÉS

A The Evil Within 2 egy teljesen új koncepcióra helyezett folytatás lett, ami nálam nem ért fel az első rész őrületéhez.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Az új hangulat sokaknak jobban be fog jönni, akárcsak a kiforrottabb harcrendszer és irányítás.

KONTRA
Viszont az első rész szerelmesei hoppon maradnak, mert egy lényegesen szolidabb gore horror élményt kapnak.

78%

Ugyancsak a bázisunkon van lehetőségünk Sebastian képességeinek fejlesztésére. Ehhez zöldzselé kell, amit a zombik és egyéb rémek hagynak maguk után. Zselénket négy különböző ágon költhetjük el, ezek a fegyverhasználat, a lopakodás, az életerő és az állóképesség erősítésében merülnek ki. A lopakodás – akárcsak az első részben – remekül működik, bár mivel a bossharcok így nem teljesíthetők, ha nem is kényszerítve, de azért noszogatva leszünk, hogy ha már szórnunk kell az ólmot, akkor inkább a fegyverkezelésre és az életerőre költsük el a nehezen megkeresett zselét.

Maga a harcrendszer csak kisebb változtatásokon ment keresztül, de ezek határozottan pozitív irányba lökték az élményt. Az első rész kissé suta irányítása sokkal kezelhetőbb lett. Fejlődött a fedezékrendszer, ezáltal a harcok is élvezetesebbek lettek. A kamerakezelésen is javítottak a fejlesztők, így a küzdelem általában véve gördülékenyebb lett. Mindezt csak a program nehézsége tudja beárnyékolni, ami még „Nightmare", azaz nehéz fokozaton sem tudott megizzasztani, főleg miután kifejlesztettem az időlassítás képességet. Onnantól kezdve a mezei zombik már két jól irányzott fejlövéstől leteríthetők voltak (azaz nem kell többé felgyújtani a tetemeket), és sajnos ez részben igaz a bossharcokra is, hiszen a főszörnyeket egy-két kivétellel csak ólom túladagolással lehetett megölni. Persze, a játék elején fegyver és lőszer hiányában rá vagyunk kényszerítve a lopakodásra, de később, ha úszni nem is fogunk a municióban, azért fogunk találni bőséggel. Ráadásul a szörnyek a sima lövedékektől és pofonoktól is ugyanúgy fűbe harapnak.

A bennünk élő gonosz visszatér, hogy újabb rémálmokkal hozza ránk a frászt. Másodjára viszont már unalmas a vicc.

LIGHTOS HORROR

A játékot az id Tech alapjaira épített STEM Engine hajtja, ami a karaktermodelleknél és arcmimikáknál nagyon is rendben van, de a kültereknél kimondottan zavaró, hogy többször belefutunk elmosott textúrákba. Cserében viszont a művészeket hagyták kibontakozni, így pár ötletes megvalósítással szépen leplezik a motor hiányosságait, viszont ez nem ellensúlyozza az optimalizáció okozta gondokat. Igaz, az előző részhez képest jobb a helyzet, ettől függetlenül egy erősebb PC-n átlagosan 40-50 fps között mozog a program, ami bár elég az élvezetes játékhoz, mégis kicsit zavaró, hogy ugyanezt a számot hozza magas és közepes beállítások mellett is. Stabil 60 fps még alacsonyabb opciók mellett sem sajtolható ki belőle, ami a látványt figyelembe véve nem indokolt.

Az első rész zeneszerzője, Takada Maszafamu is átadta a karmesteri pálcát: a második rész traktusait Janagi Maszatosi szerezte, aki ha nem is szárnyalta túl Takadát, azért remek munkát végzett, megajándékozva minket pár kellemesebb dallammal. Szinkron fronton sem maradtak változatlanul a dolgok: az összes karakternek lecserélték a hangját, ami Sebastiannál kevésbé, addig Kidmannél nagyon feltűnő.

GYERE VISSZA, MIKAMI!

Sajnos azt kell mondanom, hogy bár játékmeneti és technikai fronton szép javulásokat hozott a folytatás, az első részhez képest túlságosan földhöz ragadt hangulat és a kihívás szinte teljes nélkülözése miatt mégis a gyengébb koncepciójú játéknak érződik a The Evil Within 2. Johanasék munkája önmagában nézve teljesen elfogadható, sőt jó program, ennek ellenére mégis szívből remélem, hogy ha lesz harmadik rész, annál újfent Mikami fog a rendezői székben ülni, hogy újra elrepítsen minket elmebeteg birodalmába.

A TRANSZGENDER SZUPERHUMÁN TÖRTÉNETE A POLGÁRHÁBORÚRÓL

THE SOUTH PARK FRACTURED BUT WHOLE

[ÍRTA DREAMER]

Folyamatos csúszások, fejlesztői pokol és elsőnapos DLC. Ezek a jelzők mind illenek a coloradói kisvárosba való visszatérésünkre, ami 2014 óta van napirenden, de csupán most sikerült újra eljutnunk South Park őrült utcáira. Vajon megérte várni a visszaútra, vagy az új srác jobban teszi, ha ezúttal otthon marad?

A Stick of Truth sikerén felbuzdulva nem sokat kellett várnunk az akkorra már elkerülhetetlennek látszó folytatás bejelentéséig. Valamivel több, mint fél évvel az első rész debütálása után, 2015-ben, az E3-on láthattuk először az angol szóvicc-címmel ellátott The Fractured But Whole-t (ugye ez olvasható „the fractured butthole"-nak is, ami egy, mondjuk úgy, „használat közben megsérült" ánuszra utal), méghozzá egy rövid előzetes formájában. A Ubisoft konferenciáján tiszteletét tette a sorozat két alkotója, Trey Parker és Matt Stone, akik élőben jelentették be, hogy a South Park Studios ezúttal nem az Obsidiánnal, hanem a Ubisoft San Franciscóval karöltve próbálkozik megismételni az első rész sikerét, illetve javítani annak hibáit.

A maratoni várakozást ugyanaz a csúszástenger követte, ami annak idején az elődöt is elérte. Először 2015 végére vártuk a megjelenést, ez később átcsúszott 2016 elejére, majd 2016 végére, végezetül pedig 2017 októberének közepén landolt a játék a boltok polcain. A várakozás tehát hosszú volt, azonban a folytatásért való ácsingózás csak növelte a premier iránti vágyat. Ahogy annak idején Bate és Chocho rápörgött a Stick of Truthra, úgy magam is izgalommal követtem a The Fractured But Whole körüli híreket, és epekedve vártam, hogy visszautazhassak az álmos kis coloradói városkába. Arról nem is szólva, hogy az alkoholista anyám és a fűfüggő apám is azt akarták, hogy emeljem meg a kis negyedikes hátsóm, tépjek el otthonról, és játszak a barátaimmal.

EXCELSIOR!

Akkor jártam először South Parkban, mikor a szüleimmel odaköltöztünk. Szép, kétemeletes piros házunk a Butters családi rezidencia mellett áll, a másik oldalon pedig ott van az iskolabusz megállója. South Park városa, habár a csendes hegyek között elterülve elsőre idillinek tűnhet, rengeteg csetepatét látott már. Legutóbb éppen a mi gyermeki jóvoltunkból volt felbolydulás, hiszen meg kellett védenünk a Kupa Erődöt az elfektől, az ufók és Clyde által kreált náci zombik hadseregétől, ja, meg ott volt az a ramazúri Kenny hercegnővel és a kormányügynökkel, aki először magával akarta vinni őfelségét, majd rájött, hogy az univerzumot irányítani sokkal nagyobb buli lenne. Aj, mintha csak tegnap lett volna, hogy királlyá váltam, és a Nagy Varázsló a tóba hajította az Igazság Botját! Utolsó emlékem az, hogy megmondtam azoknak a gyíkoknak: lelépek, mert már nagyon hiányzik egy kiadós alvás!

Egy uralkodó azonban nem bújhat ki a felelősség alól. Egy reggel, amikor éppen a trónomon terpesztettem, üzenet érkezett az alattvalóimtól, miszerint nemesi védelmemre van szükségük. A Varázsló eltűnt, a Mórok pedig ostrom alá vették a Kupa Erődöt, ami nem különösebben izgatott volna, de mivel a muter

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MUTÁNS

A Stick of Truth fixált kasztrendszerével szemben a The Fractured But Whole sokkal liberálisabban kezeli a játék ezen aspektusát. Karakterünk a menüként funkcionáló telefon segítségével a játék csaknem bármely pontján megváltoztathatja képességeit az általa alakított hős besorolásának módosításával. Három fajta hőstípust választhatunk ki, melyek mindegyike 3-3 képességgel és egy Ultimate-tel rendelkezik.

TANKRA FEL

Ha csapatösszeállításról van szó, akkor a balansz a lelke mindennek. Ügyelj arra, hogy mindig legyen legalább egy szanitéc, tank és sebzésosztó a bandádban! Mivel a játék a főszereplőt tekintve flexibilis, ezért nem feltétlenül szükséges a csapatod magad köré építened, mint más RPG-knél, hanem akár a fordítottját is megteheted. Arról se feledkezz meg, hogy legalább egy olyan karaktered legyen, aki képes bónuszokat adni!

SZÁLLJ, SZÁLLJ MAGASRA!

A játék minden egyes éjszakai szekciójának végén feloldasz egy újabb cimborát, akik segíthetnek megközelíteni olyan helyeket, amiket korábban nem érhettél el. Diabétesz Kapitány megidézésével például nagyobb tárgyakat mozgathatsz vagy dönthetsz le, Papírsárkánnyal pedig a szellentésed generálta erőt használva repülhetted a magasba, és mászhattok meg olyan épületeket, melyek tetején jutalom vár.

rám szólt, hogy menjek játszani, ezért kimentem megmenteni a helyzetet. Miután elbántam a Mórokkal, megjelent egy fura, idegen szerzet, aki magára Mosómedveként hivatkozott, és azt állította, hogy a jövőből jött. Valójában csak Cartman gondolta úgy, hogy mostantól szuperhősöst játszunk lovagos-királyos helyett, ami nekem kifejezetten kapóra jött, hiszen, ha magunk mögött hagyjuk a középkort, akkor végre felfedhetem valódi énemet. Köztünk szólva annak ellenére, hogy mindenki csak „az új srácként" hivatkozik rám, a szívem mélyén más lakozik.

A terv a következő volt: megalapítjuk a saját 100 millió dolláros szuperhős franchise-unkat, ehhez pedig tőkére van szükségünk. Mivel mindannyian önálló jövedelem nélküli negyedikesek vagyunk, és Mr. Mackey

Eleinte nem akartak beengedni a csapatba játszani, mert a szuperhősös imázsba nem passzolt bele a királyi szerelésem, megfelelő arculatom sem volt, anélkül pedig nem lehet kitölteni a karakterlapot, és a Coonstagramra sem regisztráltam még. Szerencsére Mosó-

South Park eszelős városának még annál is őrültebb lakói ezúttal igazán PC-re vették a figurát.

szerint „lopni rossz dolog, értem?", ezért Mosómedve kitalálta, hogy keressük meg azt az öreg és dagi cicát, akiért a gazdija 100 dollár jutalmat ígért a nyomravezetőnek. Kezdésnek nem rossz. Scrambles felkutatása mellett azonban számos nehezítő körülménnyel is számolnunk kellett. Káosz Professzor minionjai, a Mazsola lányok és – jaj, még a nevüket is félek leírni! – a hatodikosok is az utunkat állták. De ők semmik az áruló Freedom Palshez képest, akik a mi csapatunkból, a Mosómedve és Társaiból váltak ki, mert nem tetszett nekik a franchise-terv. Hiába, nem kaphat mindenki önálló Netflix-sorozatot...

medve segítségével meglett a tragikus eredettörténetem, és innentől már ment minden, mint a karikacsapás.

HELYREIGAZÍTÁS

A Fractured But Whole pontosan olyan időgyilkos, mint a sorozat első része, ami részben annak köszönhető, hogy a Stick of Truthhoz képest csupán kevés, ám lényeges újításon esett át. A térkép érthető okokból a régi maradt (elvégre ugyanabban a városban járunk), ezért a felfedezés is hasonlóan működik, mint az első részben. Valós időben, a vadonban vagy az utcákon sétálva, épületekbe belépve, illetve azokra felrepülve kell kutatnunk kincsesládák, hátizsákok, szemetesládák és aranyszínű fogantyúk után. Ha a lootösztönünk megfelelően működik, akkor kismillió féle-fajta holmit gyűjthetünk össze, amik között lesznek azonnal használható mütyürök (potik, ruhadarabok, leletek stb.) valamint olyan kacatok, melyek később lesznek nyereségesek. A jobbra-balra szétszórt tárgyak felhasználásával kraftolhatunk magunknak mindenféle földi jót, kezdve az egyszerű gyógyfőzetektől a közepesen nehéz öltözékeken át egészen a komplexebb leletekig (Artifact). Mesterünk, a csodálatos Morgan Freeman fogja majd a kezünket, és tanítja meg nekünk az elemek összebarkácsolásának csínját-bínját.

De ha már szó esett a leletekről, beszéljünk róluk egy kicsit! Ezek a tárgyak voltaképpen az előző rész rúnáit váltották fel. Most azonban nem a fegyvereink, illetve a ruhadarabjaink kiegészítőiként vannak jelen, hanem a történet szerint a DNS-ünkbe beleültetve adnak különféle boostokat, nekünk, illetve a társainknak, valamint növelik az erőnket. Leleteket missziók teljesítésével, a terepen való keresgéléssel és barkácsolással gyűjthetünk, illetve a használatukhoz szükséges újabb foglalatokat a karakterünk szintjének növelésével oldhatunk fel. A szintezés tapasztalati pontok (XP) gyűjtésével történik, tehát ütközetek megnyerésével, valamint küldetések és kihívások teljesítése útján. Ráadásul minél többet barkácsolunk a játékbeli mobilunk applikációján keresztül, annál magasabb lesz a kraftolási szintünk, és ezáltal több pontot kapunk.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft San Francisco, South Park Digital Studios

MŰFAJ
szerepjáték, stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.17.

ÁR
Digitálisan 60 euró (kb. 18 500 Ft), dobozosan 18 990 Ft.

GÉPIGÉNY

Core i5-2400 CPU, 6 GB RAM, DirectX 11-kompatibilis VGA, 20 GB hely.

PÉNZ, EGYSZERŰEN

A gyűjtögetési mánia kifizetődő, ha a végén megfelelően használod ki. Minden az utcán található doboz és levelesláda idővel újragenerálódik, és újabb tárgyakat fog tartalmazni. A parkolóórákban rejlő aprópénz nagyon jól jöhet kezdetben, mivel alkatrészeket és egyéb tárgyakat vásárolhatunk belőle. Ezeket nem szabad eladni, helyette kraftoljunk az úton talált szemétből valamit, abból több pénz csordogál.

GYŰJTÖGETNI ÖRÖM

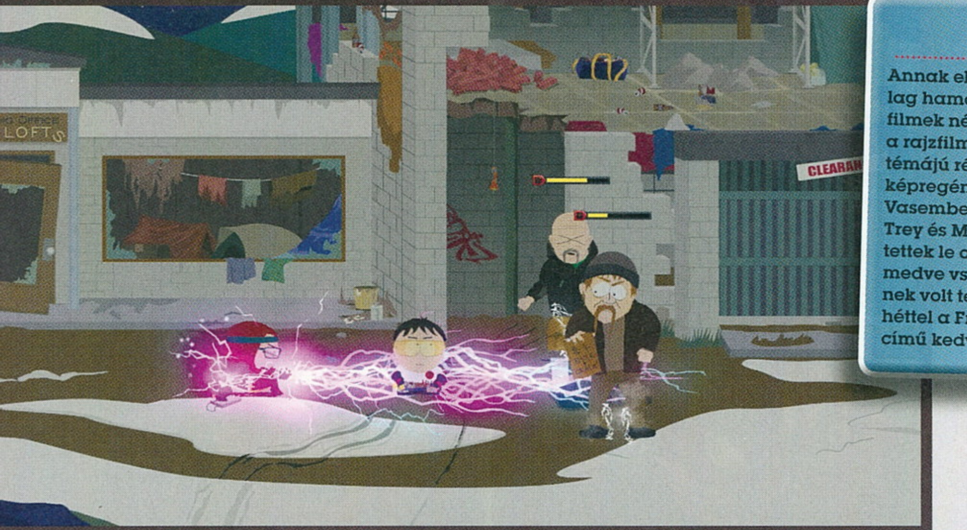
Ahogy az előző részben, úgy a The Fracture But Whole-ban is akadnak gyűjtögethető tárgyak. Ezeknek a sztori szempontjából semmilyen lényeges szerepe nincs, ellenben a megszerzésükkel bónusz tapasztalati pontokat gyűjthetsz, és ezzel gyorsabban feloldhatsz újabb tartalmakat, buffokat stb. A jó hír az, hogy ha például elfelejtettél felvenni egy Yaoi-képet, akkor később is visszamehetsz beszerezni azt, mivel a területeken nincs zár.

OKOSAN A NYERSANYAGOKKAL

Habár a hátitáskád mérete feneketlen, és az utcán akármennyi kacatot felszedhetsz, mégis érdemes néhány tárggyal spórolni. Ilyen például a száraztészta, amely a Mózes megidézéséhez szükséges makaróni képek kraftolásához szükséges komponens, és a mennyisége limitált. Továbbá az idézések is mind megszabott mértékben érhetőek el, ezért csak akkor használd fel őket, ha már tényleg nincs más választásod.

SZELFIBOTOT IDE!

A városban járkálva találkozhatunk olyan NPC-kkel, akikkel szelfizhetünk. A többségük nem fogja azonnal beadni a derekát: ilyenkor arra van szükség, hogy még több követőt szerezz a Coonstagramon, vagy teljesítened kell egy kihívást, mielőtt közösen állnátok a kamera elé. Például a helyi postás csak azután szelfizik veled, ha kinyitottál neki egy beragadt postaládát, amihez csupán egyetlen ütésre van szükség.



HŐSIES EPIZÓDOK

Annak ellenére, hogy a South Park szuperhősös irányvonala viszonylag hamar felütötte a fejét a sorozat történetében, illetve a Marvel és DC filmek népszerűsége és mennyisége eszelős méreteket öltött az évek során, a rajzfilm viszonylag keveset foglalkozott a jelenséggel. Az első ilyen témájú rész 2009-ben került adásba „A Mosómedve" címmel, amit olyan képregényfilmek hatására alkottak meg Parkerék, mint A sötét lovag, a Vasember, a Hellboy, az X-Men vagy éppen a Watchmen. A következő évben Trey és Matt újra visszavándoroltak a koncepcióhoz, és egy egész trilógiát tettek le az asztalra az „A Mosómedve, 2. rész", a „Mysterion" és a „Mosómedve vs. Mosómedve és Társai" című epizódokkal. Mindeddig befejezettnek volt tekinthető a szuperhős széria, ám a 2017 októberében, csupán egy héttel a Fractured But Whole megjelenése előtt érkező, „Franchise Prequel" című kedvcsináló epizódban újra előkerültek a jelmezek.

Dreamerína, a Démoni Vörösposzto elunta a babázást, itt az ideje harcolni egy kicsit a gonosszal, hogy a világ jobb hellyé válhasson.

A telefonunk és az arra telepített appok a játékon belüli menüként szolgálnak. Itt találjuk meg a karakterünk adatlapját, melyen követhetjük a fejlődését; ide helyezhetjük el a megszerzett leleteket; innét érhetjük el a tárgylistát, a már említett kraftolást, változtathatjuk meg a csapatunk felállását, a kinézetünket és a képességeinket, valamint nyithatjuk meg a térképet. Utóbbira azért is nagy szükség van, mert a letisztult interfészen nem maradt hely a navigációra szolgáló mini-mapnek, ellenben a csaknem egyforma házak között barangolva könnyű lesz eltévednünk, még úgy is, hogy csak három utca van a városban. Az eligazodást az is lényegesen megnehezíti, hogy a játék elejétől csak fokozatosan nyílnak meg a területek, és a legtöbbször rejtett zugokon kell átvágnunk a célunk elérése érdekében. Szerencsére a térképen fel vannak tüntetve azok a pontok, amelyek úttorlasz miatt nem megközelíthetők, így a rendszeres nézegetése mellett nem fogjuk annyiszor a fejünket vakargatni, mintha vakon vágnánk neki a felfedezésnek.

GYÖNGYHAJÚ LÁNY

Amikor megjelent a Stick of Truth, sok támadás érte a fejlesztőket, amiért a játékos csakis fiú karaktert irányíthatott a teljes végigjátszás alatt. Habár lányos parókákkal és feminin ruhadarabokkal nőiesebbé tehettük az „új srácot", a környezetünkben mindenki hímnemben hivatkozott ránk, és a szüleink is a fiukként neveztek meg bennünket; ergo az egész maskarásdi csupán illúzió volt, ami a dialógusok leforgása alatt hamar elszállt. Azonban, ahogy azt PC Igazgatótól megtanultuk, a hímuralom nem éppen politikailag korrekt magatartás, és ezért egyenlíteni kell az esélyeken. Annak ellenére, hogy a Fractured But Whole az első részből hozott mentésünk egyenességű folytatása, a karakterünk nem „vihető tovább" a kifejezés megszokott értelmében. A játék elején a semmiből építjük újra saját hősünket, és itt azonnal feltűnhet a turpisság: a nemünk megadása ugyan kimaradt, de lányosabb kinézet megteremtésére azonnal lehetőségünk van. Azonban már az első átvezető megtekintése során ráeszmélhetünk, hogy ismét ugyanabba a csapdába estünk bele, mint a Stick of Truth esetében: névlegesen a játékos karakterére való hímnemben történő hivatkozásba.

Csupán később, nagyjából egy órával a kezdés után kapjuk meg a lehetőséget arra, hogy elmenjünk az iskolapszichológushoz, aki a nemiségünket érintő kérdéseket feltéve faggat ki bennünket. A „vizsgálat" nagyon alapos és mélységekbe menő, ami főleg azért lehetett fontos a készítőknek, mert a tévésorozat legutóbbi évadjai főként politikai és mindennapos szociális problémákkal foglalkoztak, és ezt a fejlesztők is szerették volna átültetni a játékba. Az eredmény pedig South Park-osan őrültre sikeredett. Nem elég, hogy végre női karaktert is irányíthatunk, de a padlóig nyomva a pedált, felszállhatunk a fellegekig, és akár Szlovákiából az USA-ba emigrált szerecsen indiánt is kreálhatunk, hogy csak egy példával éljek.

A dolog pikantériája, hogy az alapértelmezett fiúról nemet váltva Mr. Mackey elsőízben nem hisz nekünk, és a szüleinktől kér megerősítést telefonon, később pedig helyenként a párbeszédek is módosulnak. Ilyen szembetűnő változást hoz például az E3-on demózott sztriptízklubos jelenet, ahol Diabétesz Kapitány felhívja az öltáncot kérő urak figyelmét arra, hogy a mellette álló társa nem csupán kisgyerek, de lány is, ezzel sokkal sötétebb tónust adva a soron következő komédiának. A gender és etnikum körüli ribillió pedig nem csupán társadalmi kommentárt takar, de a történetet is előrelendíti, hiszen karakterünk ezúton kapja meg az eredettörténetét, amely ez esetben kiemelten fontos, hisz mégiscsak szuperhősös-képregényes videojátékról beszélünk. Ugyanakkor a társadalomkritikai hátszél a sorozat utóbbi évadjainak irányából fújva egy kevésbé gusztustalan és szélsőséges játékot eredményez, így bár kalandjaink során kijut a tipikusan South Parkra jellemző humorból (hogy mást ne mondjak, a játék elején rögtön pedofil papok kezdik zaklatni az új srácot, izé, csajt), a The Stick of Truthra jellemző abszurd helyzetekre ezúttal nem számíthatunk. Van helyettük borszín alapján működő nehézség: fehér gyerekként

Ne ijedjetek meg, a szuperhősös milió és a pörgőrúgások ellenére lehet hangosan fingani is.

könnyű dolgunk lesz South Parkban, ám sötétebb bőrszínnel, ne adj' Isten feketeként már szuperhős legyél a talpadon, ha minden helyzetet meg akarsz úszni.

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

A kinézeted és a nemiség azonban nem befolyásolja a Fractured But Whole szívét-lelkét, vagyis a harcrendszert. Mivel az elődöt készítő Obsidian Entertainment leadta projektet, a Ubisoft San Francisco vette át a fejlesztéssel járó terhet, ők pedig úgy látták jónak, ha nem kukázzák a korábban lefektetett alapokat, hanem javítanak a recepten. A klasszikus, főként a D&D-hoz és a japán szerepjátékokhoz köthető körökre osztott stratégiai harcrendszer megmaradt, viszont kiegészült egy grid-szisztémával. Voltaképpen minden résztvevő egy sakktáblán mozog, ahol alaposan át kell gondolnod, hogy miként helyezkedsz. A képességek egyenes hatósugár helyett egy megadott mintázatban aktiválódnak és idomulnak a szereplők karakterosztályához. Ennek eredményeként egy pusztakezes harcosnak karnyújtásnyi távolságra kell lennie az ellentől támadásainak kivitelezéséhez, míg egy szanitéc vagy távolsági hős akár a pálya közepéről is demonstrálhatja erejét. A csapatunkhoz legfeljebb három barátunk csatlakozhat (a felállást a mobilunkon keresztül változtathatjuk meg), akik mind 3-3 képességgel és egy Ultimate skillel rendelkeznek. Ezt a legvégső támadást – röviden ultit – akkor süthetjük el, ha képernyő tetején lévő csík megtelik.

ÉRTÉKELÉS

Az első rész rajongóinak kötelező vétel, a változtatások jót tettek az élménynek.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

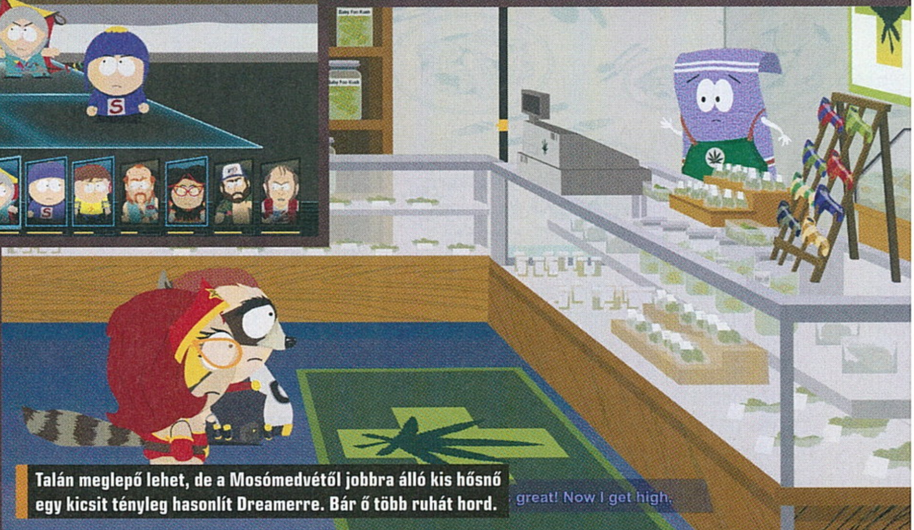
PRO

Ízig-vérig árad belőle a South Park érzés, a korábbi kiforratlan harcrendszer összetettebb lett.

KONTRA

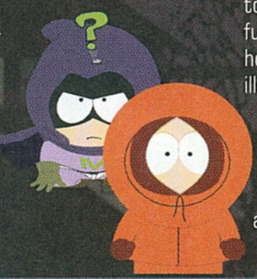
A tartalmon helyenként érződik, hogy hiányos, kicsit rövid, illetve bugok is akadnak.

80%



Talán meglepő lehet, de a Mosómedvétől jobbra álló kis hősnő egy kicsit tényleg hasonlít Dreamerre. Bár ő több ruhát hord.

A mi kis hősünk azonban különlegesebb a többieknél. Összesen 10 kaszt közül szemezgetve válogathatunk kedvünk szerint, melyeket a sztori előrehaladtával keverhetünk, és akár négyféle szuperhős képességeiből állíthatjuk össze a saját karakterünk skillsetjét. Ezt ráadásul – ismét csak a telefonunkat használva – korlátlan mennyiségben, kedvünkre módosíthatjuk. A legfontosabb egyedi képességünk azonban kétségkívül a szellentésünkkel történő időmanipuláció lesz. A kozmikus erőket tartalmazó eregetés megállíthatja az idő homokóráját, ezzel pedig logikai feladványokat oldhatunk meg, illetve az ütközetek során rákényszeríthetjük az ellenfelet, hogy kihagyjon egy kört – ez a főgonoszok ellen vívott csatákban különösen jól jön. Az új rendszer bevezetésével persze törölve lett pár, az első részben megszokott funkció. Például egy körben választanunk kell, hogy képességet vagy tárgyat használunk, illetve nincs mana-sáv sem, tehát csak az életerőnkre kell odafigyelnünk.



Szóval amíg a harcot voltaképpen taktikusabbá tették a ubisoftos fejlesztők, addig a tárgymenedzsmentet erősen megnyirbálták, ami így dinamikusabb, de mégis könnyen elunható csatározást hozott magával. A szürkeségbe a fel-feltűnő egyedi bossharcok hoznak színt, ami el is kél a játéknak, hiszen nem akarjuk, hogy a 15-20 órás kaland idejekorán elfásuljon. Igen, ez picit kevesebb, mint az első rész esetében volt, de az egész sztori lineárisabb, egyszerűbb lett, nyilván azért, hogy követhetőbb legyen, és ne essen szét a felénél – mi tagadás, ezen a téren nincs miért keseregni, valóban kerek egész lett a Fractured But Whole.

NAGY HURRÁ

A Fractured But Whole – pont úgy, ahogy az elődje – telis-tele van a sorozatra jellemző humorral, de sajnos legalább ugyanannyi buggal is számolnunk kell. A tesztelés során előfordult, hogy habár a háttérben futott a program, képet nem adott; ilyenkor csak a fájlok integritásának ellenőrzése segített, de megesett, hogy beakadt az átvezető animáció, illetve nem tudtam sem mozogni, sem támadni a saját karakteremmel. Szerencsére az utóbbi két incidens könnyen orvosolható egy korábbi mentés vagy a legutóbbi ellenőrzőpont betöltésével. További fájó pont viszont a bevezetőben említett letölthető tartalmakat és szezonbérletet érintő hajcihő, amiről bővebben olvashattok a mellékelt szövegdobozban – legyen elég annyi, hogy itt-ott érezhető: a fejlesztők kinyestek bizonyos részeket a játékból, emiatt pedig igencsak áll a bál a különböző fórumokon.

Mindezek mellett a The Fractured But Whole mind grafikailag, mind történetileg a helyén van, nemcsak a közkedvelt első részt, hanem az egész franchise-t nézve is. Sok aspektusában javult az elődhöz képest, és ahogy az a sorozatra jellemző, a korábbi hibákat sem söpörték a szőnyeg alá, inkább viccet csináltak belőlük, ezzel is mutatva, hogy a készítők tudnak önmagukon nevetni.

Valamit valamiért

A jó hír, hogy nincsenek mikrotranzakciók. A rossz hír, hogy minden más olyan, utólagosan letölthető tartalom, ami hasfájást okoz az egyszeri vásárlóknak, igen. A teljesárú alapjátékhoz ismét érkezik egy 30 dolláros (kb. 10 ezer forintos) szezonbérlet, ami 3 darab terjedelmes DLC-t biztosít az azt megvásárlóknak. Az első a Danger Deck nevet kapta, és egy kihívásmódot takar; a második a From Dusk till Casa Bonita című történeti szál; a harmadik pedig a Bring the Crunch, ahol szintén új sztorimissziókat kapunk, valamint egy extra karakterosztályt is tartalmaz. A szezonbérlet a Relics of Zaron című soványka elsőnapos DLC-t egyébként nem tartalmazza.

INHALÁLJ GÁZOLAJJAL!

MUDRUNNER a Spintires Game

[ÍRTA GEBBBE] **Nem vagyunk manapság túlságosan elkényeztetve off-road játékok terén. Régen a Screamer 4x4 volt számomra az etalon, de az a cím is már lassan 18 éves lesz. A Spintires ugyanakkor már 2014 óta regnál, és úgy néz ki, hogy ez egy darabig így is marad.**

Na persze most biztosan nekem akarnak esni páran, mert ekkora intervallumot határoztam meg üresség gyanánt. Nem feledkeztem ám meg a tavaly októberi teljes játékunkról, az Off-Road Drive-ról sem, amely 2011 egyik üde színfoltja volt. Jellegében azonban talán az volt az utolsó olyan rokon program, amely a versenyzést helyezte középpontba. Leszúrt karók között, lehetetlen terepen manőverezve kellett a legjobb időt futnunk, minél kevesebb hibapontot ejtve. Három éve azonban berobbant a Spintires, és egy olyan off-road munkagépes élményt hozott el a nappalinkba, amely addig példátlan volt.

Említettem már, hogy ez is volt teljes játékunk, méghozzá idén júliusban? Akkor most mondom, mert ennek lesz még jelentősége. Elsőként annak idején is, valami extrém módon, kicsit a DayZ jutott róla eszembe: kint vagyunk egy posztkommunista környezetben, a terep olyan, mintha legalább 30 éve nem járt volna arra senki sem, egyszerűen elképzelhetetlen, hogy valaki éljen és dolgozzon arrafelé. Valakinek azonban, érthetetlen módon, mégis hatalmas farönkökre van szüksége. És ki más vinné el ezeket, ha nem mi? Tesztünk alanya, a Mudrunner, nem más, mint a Spintires kicsiszolt, tökéletesített verziója, amellyel végre úgymond, „második" kört mehetünk.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Saber Interactive

MŰFAJ
járműszimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.31.

ÁR
PC-re kb. 10 000 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Pentium Dual Core 2.0 GHz, NVIDIA GeForce 9600 GT VGA, 2 GB RAM, 1 GB HDD, Windows 7 vagy újabb oprendszer.

NA DE HOL VAGYOK?

Az Oovee Game Studios és a Spintires háza táját a 2014-es kiadás kamerakezelése terén érte a legtöbb kritika. Egyszerűen képtelenség volt olyan nézetet találni, amelyből kényelmes lett volna a vezetés, ami annak tudatában, hogy a játékban egy négyzetméternyi egyenes és sima burkolatú útfelület sem akadt, különösen kellemetlen volt. A kamera képtelen volt javítani a fókuszt, ha már egyszer az elszállt, de a forgatása sem tartozott a legszerethetőbb momentumok közé. Ezen a téren a Mudrunner megoldása pedig a szívderítőtől még mindig nagyon távol áll. Számomra úgy tűnik, hogy nem volt elsőszámú prioritás a kamera korrigálása. Sokkal előrébb való volt a grafika és a kicsit felhasználóbarátabb megjelenítés, majd a tartalmi bővítés. Ez mind szép és jó, de egyszerűen nem fér a fejembe, hogy egy ennyire „utált" funkció gyakorlatilag érintetlen maradt. Persze mielőtt elkönyvelnénk, hogy semmi sem történt, azért a belső kameranézet megérkezését illik üdvözölni. Az egyértelműen látszik, hogy a fejlesztők arra törekedtek, hogy az alap irányítási funkciókat, mint a kézifék, differenciálmű vagy összkerékmeghajtás, belső nézetből is könnyedén elérhessük, memorizálhassuk. Ennek köszönhetően van egy olyan szürreális érzés, mintha egy furcsa párhuzamos dimenzióból jöttünk volna erre a terepre. Egy őskori Ural vagy UAZ műszerfalán digitális tartalmak jelennek meg, de mivel nem egy klasszikus szimulátorról van szó (annak ellenére, hogy van hardcore mód), így ez nem fog annyira fájni a szemünknek.

810 MB TÖMÖR GYÖNYÖR

A játék grafikai tupírozása viszont szemmel látható eredményeket hozott. A sár minden eddiginél látványosabban pereg le a kerekeinkről, és az éjszakai vezetés is kifejezetten élmény, pedig úgy gondolhatnánk, hogy pokollá fogja tenni az életünket. A titok nyitja, hogy az izzók kiválóan működnek, mindent jól látni a segítségükkel. Grafikailag és fizikailag is sokat javult tehát a Mudrunner az elődhöz képest. A víz megjelenítése egyszerűen gyönyörű lett, de ahogy az autóval való érintkezés hatására fordozódik és változik, az tényleg lélegzetelállító. Nem mintha eddig ez csúnya lett volna, de a fizikai tuning ennek is nagyon jót tett. Az egészben az a legelképesztőbb tény, hogy a program így sem igényel 810 MB-nál több területet a merevlemezünkön, ami mindösszesze csekély 200 MB többletet jelent a

Van multiplayer is, ami ez esetben annyit tesz, hogy mindig lesz egy haver, aki segít kihúzni bennünket az iszapból.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KORMÁNYOZZ!

Ha már bent ragadtatok a nyakig érő sárban (ami sűrűn megesik majd), akkor ne csak egyenes kormányállásban erőltessétek a teherautótokat kifelé menet! Mozgassátok kicsit jobbra-balra is, hogy fellazítsátok magatok alatt a sárréteget, különben csak még jobban elássátok magatokat! A lazítás után próbáljatok óvatos gázadással kikecmeregni, az eltúlzott sebesség ugyanis szintén nem hajtja a malmotokra a sarat!

TANKOLJ!

A pályák nem kimondottan nagyméretűek, de az igencsak lassú sebességünk miatt egy végeláthatatlan túrának tűnik eljutni A-ból B pontba. Üzemanyag-felhasználásunkat negatívan befolyásolja, hogy korántsem az optimális utazósebességet használjuk az erőltetett menetben. Így mindenképp ajánlatos a töltőállomásokat felfedezni, mert soha nem tudhatjuk, mikor lesz szükségünk arra a kis többletre!

JAVÍTÁS

Járműveink javítása a garázsoknál és a megfelelően felszerelt szervizkocsiknál lehetséges. Utóbbiak nagy előnye, hogy mozgásképtelen, vagy kockázatosnak ítélt állapotú géphez is eljuthatunk velük, majd egy egyszerű kattintással visszahozhatjuk azt a sírból. Ha az állapotjelző átlépte már a sérülési érték felét, illik orvosolni a fennálló problémát, mert akár a medvékkel is tölthetjük az éjszakát a semmiben!

Szóval akkor így legyen Spintiresöd!

Ahogy azt a cikkben is írjuk, a Spintires alapjáték steames verziója a PC Guru 25-ös jubileumot ünneplő, 2017/07-es számának teljes játéka volt, és mint ilyen, meglehetősen jó áron hozzájuthattok a PC Guru Webshopban. Az újság mindössze 1500 Ft-ba kerül, ehhez képest a Spintires steames ára 25 euró, avagy több mint 7700 Ft – szóval amennyiben tetszik a játék ötlete, irány a Webshop (link: https://shop.pcguru.hu/pc-guru-magazin/2017/pc-guru-2017-07), ahonnan még postaköltséggel számolva is sokkal jobb áron rendelhetitek meg a saját példányotokat. 3 db bármilyen magazin vásárlása esetén pedig egy meglepetés dobozos játékot is küldünk a csomaggal!

Spintires ellenében. Kis túlzással mondhatnám, hogy még egy komolyabb mobilos játék is nagyobb tárhelyet igényel, töredék élményt nyújtó látványvilággal. Tudom, akkor biztosan azt gondoljátok, hogy tartalmilag szegényes a Mudrunner, de ezt én magam kérem ki a fejlesztők nevében is.

A TAJGA RÉME

Essen hát szó arról, miért is több, ha már nem is teljesen jobb a Mudrunner az elődjénél! A Spintires 5 pályát tartalmazott, ezzel szemben most 9 üti a markunkat a helyi kihívásokat kínáló Challenge Mode beköszöntével, amely kortól és nemtől függetlenül minden gépkezelőt megizzaszthat. Erre kedvesem, Ági a legjobb példa, aki valami furcsa okból bármikor képes leülni a Spintires elé. Jelen teszt írása során sem kellett neki kétszer mondani, hogy próbálja ki az új üdvöskét, ő pedig, a kameranézet miatti szitkozódást eltekintve nagyon jól szórakozott, és pont egy ehhez kötődő kihívást választott magának végrehajtásra. A korlátozás ugyanis az volt, hogy csak belső nézetben vezethetett, és a játék nagyon szigorúan is bánt vele: egy kicsi, külső nézetes bemozdulás is azonnali failt eredményezett.

A Spintires: Mudrunner egy kellemes felújítás, ami ráadásul jó áron kapható az alapjáték tulajdonosai számára.

A legnagyobb bővítés mégis a járműveket érinti, hiszen 19 van már a kínálatban, amelyből 13 (!) teljesen új - a játék méretének tükrében különösen elismerésre méltó az új tartalom mennyisége, és akkor a modokról még nem is beszéltünk. A „régi” játék is a híresen jól moddolható címek közé tartozik, ráadásul ezek nagy része többjátékos módban is működik. Jól megszokott módon a Steam Műhelyből is elérhetjük kedvenceinket, így minden felesleges mókolás elkerülhető, a letöltött tartalmak pedig egy csapásra könnyen nyomon követhetővé válnak.

SPÓROLJ A GURUVAL

A többjátékos módot tehát mindenképpen csak ajánlani tudom, négyfős kooperatív mód áll rendelkezésre a szórakozáshoz. A tapasztalt brigád persze elengedhetetlen, mert ha abból áll a játék, hogy állandóan egymást huzigáljuk ki a sárból, akkor nehéz lesz előrehaladni. Márpedig készüljetek fel rá, hogy a Mudrunnerben is ez a sors vár rátok. Érdemes lazán kezelni a dolgot, mert különben a nagyon régi barátságokat is próbára fogják tenni ezek a sáros összejövetelek! A további példányok vásárlását talán megnehezítheti, hogy a játék ára a középkategória tetejébe sorolható, 30 euróért vesztegetik (ki emlékszik még rá, hogy pár éve ez volt az AAA-plafon?). Azonban ne csüggedjen senki! Akinek már megvan a Spintires, nagy előnyt élvezhet! Eleve 50 százalékkal olcsóbban kapja meg a Mudrunnert, de ha nem csúsztatok le az előrendelésről sem, akkor még 5 százalék kedvezmény üthette a markotokat. Az így kapott kb. 14 euró pedig már elég baráti árnak mondható. A korábban már említett 2017. júliusi PC Guru tulajdonosai pedig csak aktiválják be a magazinhoz kapott teljes játékot, így ha azt nem is próbálták még ki, olcsón tehetnek egy próbát a Mudrunnerrel. Azonban abban az esetben is jobban jártok, ha utólag szerzitek be az említett számot, mert akkor is alig lépitek túl a 20 eurós küszöböt, és nem mellesleg olvashattok is egy jó magazint az off-road sárdagasztás mellé!

ÉRTÉKELÉS

Tökéletes alkalmat nyújt egy kis baráti sárdagasztásra, izzadásra, valamint megízlelhetjük Oroszország legjavát.

TALÁLÁS:	73%
TARTALOM:	78%
JÁTÉKÉLMÉNY:	81%

PRO

Bővített tartalom és nagyon szép grafika, mindez elképesztően kicsi HDD-területen.

KONTRA

Borzalmas kamerakezelés, amelyen nem sikerült javítani a Spintires óta.

72%

FELEMÁS ZOKNI

Aki abban a hitben élt, hogy a Focus Home egy folytatáshoz adta a nevét, bizony tévedett. Manapság elég divatos az úgynevezett remastered (újrakevert, felújított) játékok kiadása, ebbe a sorba állt be a Spintires is. Igaz, hogy nem 20 év távlatában kapott ráncfelvarrást, de mindenképpen jót tett neki ez a frissítés. Sajnos a kamera továbbra is kezelhetetlen, de a látvány és a lóerők furcsa megelevenedése kárpótol minket eme műszaki hibáért. Azt, hogy ezeket a ráncfelvarrásokat miért nem kaphatta meg az eredeti kópia, elég ködös információkból lehet csak sejteni. Ha viszont azt nézzük, hogy egy Kickstarteren indult indie-kampány jutott oda, hogy egy nagyobb kiadó felkapja, mégis csak elismerést érdemel. Valószínűleg ennek köszönhető az is, hogy a Mudrunner PS4 és Xbox One platformokon is megjelenik, az off-road témától pedig nem kell félni: kontrollerrel is sokkal élvezetesebb volt irányítani a játékot, mint annak előtte. Találkozzunk tehát a Tajgán, kivont csörlőkkel, és bekapcsolt difikkel!

A sárban történő elakadás az alapjátékban is igazi horrornak számított, de itt még ügyesebbnek kell lenniük a sofőröknek.

NÉHA NÉZZÜNK HÁTRA!

Készüljetek fel arra, hogy mint eddig is, csak teljesen hiánytalan rakományt fogadnak el a telepek. Kerüljétek tehát a hirtelen és túl bátor terepmanővereket, mert simán úgy járhattok, ahogy én. Farönköket kellett volna leszállítanom, de az új belső nézetet élvezvén sokáig nem is pillantottam a megrakodott platóra. Hát persze, hogy mire odaértem a célhoz, a rakomány háromnegyede hiányzott hátulról!

ÁLLÍTSD LE A MOTORT

Szintén az üzemanyaggal kapcsolatos tanács, hogy ne feledkezzünk meg az Advanced menüpontban a motor leállításáról, amikor átülünk egy másik gép vezetőfülkéjébe. Mint azt írtam, minden csepp gázolajnak jelentősége lehet, ha éppen nincs az utunkba eső töltőállomás, és egy ponton mondjuk túl sokat küzdöttünk a természettel. Ha már a kisebb fákat sárba tiporjuk, ennyivel tartozunk az élővilágnak!

CSÖRLŐ VAGY NEM CSÖRLŐ?

Gyakorlott Spintires-játékosok tudják, hogy szinte minden gép fel van szerelve csörlővel, így segítve a szorult szituációkból való kilábalást. Nem beszélve arról, ha mi magunk eredménytelenül próbálkoztunk kihúzatni magunkat egy fába kapaszkodva, multiplayer módban segíthetnek nekünk mások is. Azonban ne akarjuk minden áron használni, mert a túlzott erőltetéssel is sárfalat emelhetünk a kerekek elé.

KONTROLLERREL ÉRDEMES

Tudom, hogy még manapság is vannak, akik idegenkednek a kontrollerek használatától, de a Mudrunner kiváló lehetőség ennek elsajátítására. A lassú játékmenetnek köszönhetően, valamint a konzolokra is optimalizált irányítás miatt kifejezetten kényelmes módja a játéknak. Sokkal szemléletesebb a gombkiosztás megjelenítése is, de a botrányos kameramozgatást is lehet vele ellensúlyozni. Én szóltam!

GOLD RUSH THE GAME

MIÉRT ÉPPEN ALASZKA?

[ÍRTA BÖJTI] **Kilövöldözted és kiverekedted, netán kiversenyezted magad? Vár a szimulátorok világa, az épületbontók és rendfenntartók vagy életmentők élete a napi feladatokkal és a karrierrel. Vagy éppen a patakban ácsorgás egész álló nap, hogy aranyrögöket keress!**

Ha már unod a golyó fütyülését a füled mellett, van egy elég jó programom számodra. Mert mi más lehetne ideálisabb egy fárasztó munkanap vagy után, mint kimenni a levegőre, aztán a külvilágtól elvonulva elmerengeni az élet nagy dolgain? Már persze virtuálisan, mert a valóságban most hideg is van, és hát a kényelem sem az igazi. Szóval ott a pixelekből felépített alternatív valóság, ami tárt karokkal vár, meg a Discovery Gold Rush-szériája (Aranyláz Alaszkában), ami már a nyolcadik évadnál tart, miközben tavaly fontos szereplőjét búcsúztattuk az akkor 96 éves John Schnabelt személyében. Szegény már a második évad alatt infarktust kapott, később rákot is felfedeztek nála, de a végsőkig kitartott, ezzel sokak szimpátiáját elnyerve. Ha esetleg nem ismered a sorozatot, akkor sem kell megijedni, mert a Kickstartert is megjárt játék nem arra épül, legalábbis a története terén (no, erre még visszatérünk) – egész egyszerűen éppen úgy az aranyásók világát dolgozza fel, mint a Discovery szülötte. A rögök keresése pedig nem egyszerű dolog, plusz valahol mindent el kell kezdeni, így ezúttal is az alapokkal indul minden.

A TERMÉSZET LÁGY ÖLÉN

Méghozzá ott, hogy megérkezel egy kisvárosba (belső nézetben, persze teljes 3D-ben), ahol először helyet kell vásárolni vagy bérelni (természetesen a kezdetekben csak utóbbira van pénzed), majd be kell gyűjteni a megfelelő célszerszámokat, aztán irány a munka. Mivel szeretek felfedezni, alaposan körülnézni, én azért indításképpen alaposan átkutattam a környéket, ha már egyszer „nagy nyitott világra" hivatkoznak az alkotók, tapasztalataim viszont vegyesek voltak. Mert bár valóban elmászkálhattam a teljesen kihalt utcákon, bemehettem a bokrok közé, de abban nem volt köszönet, amikor meg a lehetőségeket teszteltem, szomorúan kellett tapasztalnom, hogy ez bizony nem a GTA – a közelben kitámasztott motor bár nagyon szimpatikus volt a kimondottan szögletes kerekeivel, még egy körre sem tudtam megfújni.

Na jó, akkor dologra, gondoltam, szemembe húzva az aranyásók legfontosabb kellékét, a kalapot, majd terepszemlét tartottam, aminél az első az volt, hogy egy, a földön hagyott deszkalapban úgy elakadtam, hogy már csak a totális újraindítás segített. Szóval mindig ments! Manuálisan. Aztán az is kiderült, hogy nincs semmi cél, semmi fő vonal, valami kampányszerűség, csak szintek léteznek, amiket el lehet érni a pénzmag növelésével, így egyre jobb eszközökkel gazdagodhatsz.

Kezdetben a saját kezeddel intézel mindent, ásol, átmosod a talajmintát, és a többi, majd persze részben gépesíted a módszereket, aztán előbb-utóbb felvásárolsz minden elérhető telket, hogy hatalmas fémmonstrumokkal valódi bányászatba kezdj. Ráadásul a gépek autentikusak, még ha nem is szépek, használatuk nem annyira arcade-es, inkább szimuláció, ami a kontrollert is támogatja – persze a billentyűzettel többre mész, ha elolvastad a kombinációkat. Más kérdés, hogy mivel nincsenek valódi eredmények, amikért úgymond küzdeni kell, a lelkesedés is csak ideiglenes, legalábbis a többségnél, és ez bizony a program egyik legnagyobb hibája.

„DE MIIIÉÉÉÉÉRT??!!!"

Ahhoz képest, hogy a produkciót a PlayWay is felkarolta, a Kickstarter-kampány meg több mint a tízszeresét hozta a megcélzott pénzmagnak, kicsit foghíjas a tartalom. Kampány és sztori nincs, minden egy bizonyos Free Mode-ra lett kiélezve, aminél semmi nincs megszabva, csak tippeket kap a játékos, nem instrukciókat, a végső határ meg az, mikor unod el a tötymörgést a benga gépekkel. Mármint persze, egy darabig jó ez is, de megnézem, ki az, aki száz órát beleöl az aranyásásba egy jó kis RPG helyett, miközben nincs igazi végcél. A napszak- és időjárás-váltakozás jópofa, ad egy kis pluszt, a gépek is ügyesen lettek szimulálva, de az autóvezetés például kicsit egyszerű, ráadásul ez is bugos, mert nemcsak gyalog, de a dzsippel is beakadhatsz úgy (akár egy bokamagasságú fűcsomóba is), hogy onnan már sehova nem vezet út. A látvány emellett teljesen átlagos, nem túl szép, a játék minden négyzetméteren tölt, mint a fene (rövid megállás), és élet sehol nincs, egy szellemváros vár, hogy kiteljesedj, semmi több. El lehet vele lenni, nem rossz a Gold Rush, igazi relaxálós darab, de egy ökörködős multi vagy egy sztori nagyon hiányzik belőle. Jó pont, hogy a fejlesztők állandóan javítgatják, foltozzák, így talán végleges tartalom is kerül bele, mert így kicsit kevés, Early Access-jellegű a dolog.

Böjti aranyásó élete nem tartott soká, végül motorra pattant, hogy a szellemváros ördögszekerei közt hajtson a naplementébe.

Józsi, na még egy kicsit gurulj a lyuk felé a géppel, akkor lesz jó a fotó, ha... várj, ne ennyire! A franc, na, most már mindegy.

ADATOK

KIADÓ
Code Horizon

FEJLESZTŐ
Code Horizon

ÉRTÉKELÉS

Az aranyásók élete nem csak játék és mese, ezt a Gold Rush: The Game is bizonyítja, de a menedzselésen és a kétkezi munkán túl nem sokat nyújt, hiába is vársz némi mélységet.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 CPU, 16 GB RAM, GeForce GTX 760 VGA, 13 GB hely.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Időjárás és napszakok, nagyjából autentikus gépezetek és azok használata, ráadásul megnyugtató a kihalt város elképzelt zajától távol elütni az időt.

KONTRA

Az a bizonyos kétkezi munka ugye nem valós, a játék meg nem sok lehetőséget kínál, nem mutat fel semmilyen komolyabb célt, emellett elég bugos is.

60%

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
MÁR A BOLTOKBAN!
18
www.pegi.info
PC
XBOX ONE
PS4
© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
ASSASSINSCREED.COM
UBISOFT

LIMITÁLT KIADÁS
KÉTOLDALAS
MENEDZSMENT
MESTERKURZUS
A DOBOZBAN
FOOTBALL MANAGER 2018
NOVEMBER 10.
WWW.FOOTBALLMANAGER.COM
3
www.pegi.info
PC
Mac
Linux
STEAM
SEGA
© Sports Interactive Limited 2017. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. © 2002 Ligue de Football Professionnel ®. © Football Federation Australia 2017. The use of real names of professional football players is authorised by FIFPro Commercial Enterprises BV. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

TÜRELEM RPG-T TEREM

ELEX

[ÍRTA **BÖJTI**]

Ha egyszer-kétszer sikerül valóban robbantani, kultikus filmet vagy játékot formálni, onnantól a rajongók mindig ugyanazt várják vissza. A Gothic II után is így történt, ám keserű csalódást hozva a német fejlesztők soha nem ismételték meg a sikert. Legújabb játékuk, az Elex vajon megváltja a világot?

2001 és 2002 óta sok minden történt. A német Piranha Bytes a Gothic első, majd leginkább második részével alaposan felkavarta az állóvizet, aztán a harmadik epizód után szakított a JoWood kiadóval, hogy a Deep Silverrel és a Risen-szériával próbáljon szerencsét. Közben a JoWood utoljára az egykori Spellbound Entertainment (később Black Forest Games) készítette Arcania képében próbált új életet lehelni a Gothic-sorozatba, ámde a sikertelen kísérlet után le is húzta a rolót. Végül a Piranha Bytes a Risen (szintén nem túl sikeres) trilógiává érése után visszatért a gyökerekhez – a THQ és a JoWood örökösével, a THQ Nordickal szövetkezve ismét kísérletet tett a korai sikerek megismétlésére. Ez az Elex, a kör pedig így végre bezárult.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Piranha Bytes

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.17.

ÁR
Steamen 50 euró, avagy nagyjából 15 400 forint.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-3570 vagy AMD FX-6350 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 vagy AMD Radeon 7850 VGA, 35 GB hely.

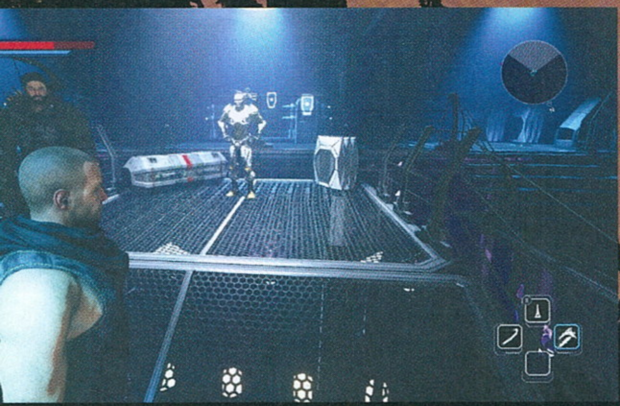
DEEP IMPACT

Magalan szép kis bolygó volt – egészen a meteor érkezéséig, ami szinte mindent és mindenkit kipusztított a planétán. A gigászi szikladarab nem hagyott mást maga után, mint romokat, szenvedést és halált, mutálódott létformákat, egy kevéske túlélőt… na és az Elex nevű nyersanyagot, amivel mondhatni, bármit meg lehet tenni, így üzemanyagként, munícióként és csoda-katalizátorként is szolgál. Már amellett, hogy egyfajta doppingszer, amit az Alb-frakció alaposan ki is használ: érzelmeiket száműzve teljesen alárendelik magukat az anyag hatalmának, így válva hideg és racionális gyilkológépekké, amik minden más csoportosulást igyekeznek kiszorítani a megmaradt élőhelyekről. Ennek a haditervnek az eredménye a kialakult háború, amiből Jax, a főhős is kiveszi a részét, méghozzá a bemutatott, nem túl dicső oldalon. Emberünk azonban árulás áldozata lesz, egy csomó információ kiesik a fejéből, páncélzata és az elméjét gúzsban tartó kábítószere a múlté lesz – ennek hála kell a bőrébe bújva újrakezdeni mindent, felfedezve Magalan hegységeit, völgyeit, élővilágát és csoportosulásait.

AMERRE LÁTSZ

Ehhez pedig mondhatni, az első pillanattól megvan minden lehetőséged a külső nézetes akció-szerepjátékban. A teljes, aprónak egyáltalán nem nevezhető térkép a rendelkezésedre áll, töltések és megakadások nélkül lehet elmenni minden irányba, hogy bejárd az erdőket, dombokat, a hófedte csúcsokat, a tengerpartot, a sivatagot vagy éppen az egykori civilizáció nyomán maradt romokat az autóroncsok gyűrűjében. Útközben túlélőkkel és ellenséges bandákkal találkozhatsz, közlekedésedet gyorspontok (teleportok) segítik, a kényelmes ágyakban és matracokon regenerálódhatsz egy könnyed kis szunyókálás formájában, amit pedig találsz, azt be is lootolhatod. Más kérdés, hogy ezzel a nomádléttel sokra nem mész, elvégre a frakciók és nem utolsó sorban az élővilág tagjai egyaránt kikezdenek, ha összeakadsz velük. Emiatt fejlődni kell, a fejlődéshez pedig harc szükségeltetik, a harchoz meg nem árt egy, vagy inkább sokkal több fokkal jobb felszerelés, mint a kezdő kis ruházat és vascső. Ha pedig jobb cuccok kellenek, szinteket lépnél és haverkodnál, meg kell ismerni a különböző célokért küzdő csoportosulásokat.

A Névtelen Hős nem tudja, miféle szigeten kötött ki, de abban egészen biztos, hogy a titánoknál nagyobb gondja is akad majd.



Van az úgy, hogy neki kell esni a csúf izékéknek, máskülönben sosem tanulják meg, ki a hős a... hol a fenében is vagyunk?!

Így jutsz el a vikingszerű, erdőben élő, a természet erejét kihasználó és azt egyébként regeneráló barbárokhoz (Berserker), a modern felszerelést és fegyvereket nemcsak megtűrő, de alaposan ki is aknázó papokhoz (Cleric), vagy éppen a sivatagban a Mad Max világát felelevenítő kommunában élő törvényen kívüliekhez (Outlaw). Ahhoz, hogy fejlődjön a karaktered, új képességekre tegyen szert, esetleg jobb cuccokat gyűjtsön, sőt tisztában legyél a választható szerveződések nyújtotta kiváltságokkal, szolgálatot kell tenni, segíteni kell a népek ügyes-bajos dolgaiban. Így nyered el a bizalmukat, szerzed meg a szükséges képességeket, jutsz némi fizetséghez, hogy utána fejlődj, erősödj, boldogulj, sőt beszállj a harcba a legszimpatikusabb oldalon. Utóbbira csak akkor van lehetőség, ha már eleget tettél, megbíznak benned. Addig pedig rengeteget kell harcolni és felfedezni.

Mégpedig keserű tapasztalatokkal, újra és újra elhalálozva, vagy éppen elmenekülve még úgy is, hogy egy társ követ. A Piranha Bytes alkotása szeret szemétkedni veled legyőzhetetlennek tűnő szörnyszülöttekkel, amik a fejlettségi szintedtől függetlenül jelennek meg túráid során. Egy-két csapással pedig simán meg is ölnek, ami miatt ajánlott az állandó manuális mentés, nagyjából minden nagyobb táv megtétele, minden lény és ellenfél legyőzése után. És bizony hiába van segítőd, aki mindenhova követ, ez sem garancia arra, hogy túléld a napot. Ellenben a fejlődések során a szétosztható pontokkal erősítésen túl ott vannak a képességek is, amiket tanítóknál sajátíthatsz el, így javítva a célzásod, a fizikumod, a meggyőző képességed, esetleg a zártörő technikád. Ennek hála a legtöbb feladatot

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Vérbeli akció-RPG, olyan, amilyennek megálmodjuk ezt a műfajt. Tartalmas, hangulatos, csak éppen a pénz és időnként a tehetség hiánya rányomja a bélyegét a végső eredményre.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Hatalmas világ, személyre szabott játékmód (lövöldözöl, varázsolsz vagy kaszabolsz), bárhova elmehetsz és bármit megnézhetsz, ráadásul időnként kifejezetten szép a környezet.

KONTRA

Borzalmas MI, közepesen kiforrott harcrendszer, rengeteg kisebb-nagyobb probléma, és bár érezni a lelkesedést, valahogy mégsem az igazi, nagyon körülményes az eredmény. Konzolon apró betűk.

70%

több módon is teljesítheted: rá is beszélhetsz embereket arra, hogy számodra kedvező módon döntsenek, de akár hidegvérrel le is gyilkolhatod őket.

MINDEN A RÉGI

Ez így eddig egészen jól hangzik, ami pláne igaz lesz, ha magad fedezed fel ezt a kellően terebélyes világot, ami sokszor igazi egyéniséggel rendelkezik. Más kérdés, hogy a Piranha Bytes továbbra sem halad a korral, és bár az Elex az egyik legjobb játék, amit valaha összehoztak a fejlesztők, szinte minden korábbi típushi-

valami gikszer, ami nem is annyira a játékoson múlik, az élményt viszont mégis alapvetően lerontja.

VÉRBELI UTÓD

Mégis, nehéz haragudni a németek produkciójára. Mert minden hiba ellenére, ha már hat-nyolc órát rááldoztál Jax kalandjaira, nem tudsz elszakadni tőle. Segíted a karaktereket, nézed a brutálisan rossz visszaemlékezős animációkat, leginkább pedig bejárod Magalan minden egyes szegletét. Mert a jetpackkel bárhova felrepülhetsz, felügyeskedheted magad, ezáltal végre nem

A Risen alkotói igyekeztek felülmúlni trilógiájukat, ez pedig sikerült nekik, noha az ELEX így sem remekmű.

bájuk is megtalálható benne – és bizony van, ami 2017-ben még szembetűnőbb, mint mondjuk 15 évvel korábban. Hogy nincs rendes mimika, modellezés, nincsen minőségi szinkron, az még egy dolog. A grafikai bugok szintén megszokottak, ahogy az is, mikor átesünk a fél világon. Az sem meglepő, hogy a gépi karakterek beragadnak, egy helyben forognak, a semmiben is elakadnak.

Ami viszont már kimondottan frusztráló és zavaró a nehéz harcok mellett, az a brutálisan rossz MI. A megteremtett intelligencia egy kétéves gyermek szintje alatt van, társaink vagy harcolnak, ha ellenfelek üldöznek minket, vagy nem (csak szaladgálnak körülöttünk „most már elég legyen" felkiáltással), de úgy összességében rossznak mondható a rendszer, ha a helyzetfelismerés abból áll, hogy minden szörnyeteg és opponens robot módjára fel-alá mászkál, ha pedig egy-két méterre érünk, rohamozni kezdenek. A harcrendszer nyögvenyelős, a párbeszédek nagyobb része unalmas, monoton, altató hatású, ráadásul mindig történik

a kis hibákat kihasználva tudod bejárni a teljes terepet. Kedved szerint választhatsz lőfegyvert, mágiát, kardot vagy baltát, esetleg barátkozhatsz vagy nekieshetsz mindenkinek. Amikor pedig felrepülsz egy dombtetőre, majd ott állva figyeled, ahogy a nyugvó nap fényében a szél belekap ruházatodba, a közeli szikla mögül pedig előveti magát egy Cthulhu-szerű förmedvény, amit esélyed sincs legyőzni, nos, az élmény megfizethetetlen.

Pedig a játéknak komoly ára van, szinte már felső kategóriás, és bár elhiszem, hogy így is rengetegen dolgoztak rajta, a hibái mellett akkor sem lehet szó nélkül elmenni. Mert ugyan élmény az Elex, sokszor nagyon bosszantó, rengeteg türelem kell hozzá, hogy megmutassa a szépségeit, a hatalmas világot, amibe könnyedén bele lehet rakni 40-60 órát. Értem én a rajongókat, mikor szerintük a Piranha Bytes fittyet hány az elvárásokra és a trendekre, de azért azonos árkategóriában sokkal inkább választja az ember a Witcher 3-at vagy a Dark Souls 3-at, mint az Elexet, és ebben semmi meglepő nincs.

A FIÚK A BÁNYÁBAN DOLGOZNAK

DUNGEONS III

[IRTA TIKA] Amikor egy szerepjátékhős berúgja a kazamata ajtaját, és felszecskázza a lakókat egy marék XP-ért, érző lényeket bánt. Szivárványpónikról álmodó (a cupákja a legjobb!), boldog teremtményeket, akik gonoszok ugyan, de azért mégis, nehogy már mindig a koboldokon és az orkokon verjék el port!

Ennek a klasszikus „hős bemegy a katakombákba, és lezúz mindent"-sztereotípiának mutatott egy óriási fityiszt Peter Molyneux 1997-ben a Dungeon Keeperrel (innentől DK). Peter kifordított világában a gonosz volt a főszereplő, és a maga vicces, bizarr módján építgette föld alatti birodalmát, hogy a szörnyek és kincsek után koslató héroszoknak rákoppintson az orrára – képletesen persze, mert kínzókamráktól a nem éppen emberbarát csapdákig minden bevetésre került. A DK azonban megállt a második résznél, miközben Molyneux is új utakon járt, úgyhogy a német Kalypso úgy érezte, szabad a préda, és a két házi stúdiójából az egyiket erre a vonalra állította rá (a másik biznisz-szimulátorokat hegeszt, mint a Port Royale 3 vagy a Patrician 4). Az lehetett a jelszó, hogy csináljatok valami olyat, mint a Dungeon Keeper, de azért mégse pont olyat, és így született a Dungeons.

Az első részben még volt egyfajta csavar, nevezetesen a gonosz háttérmunkás (játékos) a föld alá betérő hősöknek egyfajta wellness-szolgáltatás keretében, a degeszre tömött kincsesládák, titkos könyvtárak orr alá dörgölésével felpumpálta a lélekerejét, aztán mikor a kalandor elégedetten hazaindult volna, lezúzta az arcát ezért az eszenciáért. Nem nagyon jött be az ötlet... és ezt nem én mondom, hanem a korabeli kritikák. Rendben, gondolta a kiadó, ne lacafacázzunk, legyen olyan a folytatás, mint a Dungeon Keeper. A második részben a nagyon gonosz Gonosz már éppúgy építette a föld alatti birodalmát, és rakta ki a csapdákat, ahogy azt a Bullfrog kitalálta. Hogy mégse legyen egy ordas koppintás a játék, nem egyszerűen az volt benne a cél, hogy a birka módjára betérő hősöket ledaráljuk, hanem ki is lehetett menni a felszínre. Sőt ki is kellett, hisz Őgonoszságát az intróban, a világ elpusztítására tett kísérlet csúcspontján, csúnyán helybenhagyta egy brigád, akiket egyesével le kellett vadászni. A játékot egy zseniális hangú narrátor dobta fel, Kevan Brighting, aki 2014-ben BAFTA díjat kapott a The Stanley Parable-ben nyújtott alakításáért. Most a

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media Digital

FEJLESZTŐ
Realmforge Studios

MŰFAJ
Stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.13.

ÁR
A Steamen 44,99 euró (kb. 14 000 Ft).

GÉPIGÉNY

3,0 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, Nvidia GT440/ GT650M vagy ATI Radeon HD7750 (Intel HD4400) VGA, 5 GB HDD.

Dungeons 3-ban ugyanez a hang párosul a megszokott szarkasztikus humorral, amely nem nélkülözi az öniróniát sem, és eközben rendesen beolvas a high fantasynek, meg úgy az egész hack'n slash műfajnak.

TÚL AZ ÓPERENCIÁN...

A történet ott folytatódik, ahol az előző rész befejeződött: győzött a Gonosz Géniusz, csak épp piszkosul unatkozik, így hosszú, kitartó munkával keres egy érintetlen kontinenst, és szól a goblinoknak, no meg a Kicsi Snotoknak – az idióta nevű, de annál szorgosabb építőmunkásoknak –, hogy építsenek egy addig még sosem látott méretű hajóhadat. A legjobb embereivel megtömött hajók aztán elindulnak az új kontinens felé, és elsüllyednek. Még nagyobb, még erősebb hajóhadat építtet, megrakodva a második legjobb szörnyeivel, de ez szintén elsüllyed. Midőn a hajóépítő munkásokban meginog a bizalma, varázslattal szeli át a vizet, és ott megszállja egy dark elf kislány, Thalya elméjét, aki a helyi hérosz egyetlen leánya, és eme nőnemű egyed áll a seregei élére. A Bölcs és Megfontolt Gonosznak ezúttal is csupán a mancsa látszik, a Terror Keze, ami ugye az aktuális egérkurzor, és egyben ezzel jelöljük ki, merre ássanak a dolgozók, de ugyanígy felpofozhatjuk a lustábbjait, a harcosok grabancát elkapva pedig a csaták közelébe cipelhetjük őket. Természetesen a gonosz kacaj, és az ehhez külön dedikált gomb sem veszett el.

Rossznak lenni még mindig jó, noha a Dungeons 3 sem lett tökéletes játék. Persze a Gonosz sem lehet hibátlan.

MILYEN AZ ÉLET A MÉLYBEN?

Minden sötét helynek van egy szíve, ez itt a központi épület, a Dungeonheart. Ebből indulnak a járatok, és a segítőink szobákat, további járatokat vághatnak a pályát kitöltő tömör anyagban, mellékesen kifejtik az értékes aranyat és mannát, amiből sereget kreálunk, varázsolunk. A lényeink önálló egyéniségek, tehát nem közvetlenül irányítjuk őket, csak kiadjuk a munkát, és pikk-pakk összeütik a kijelölt termet, aztán már mennek is vissza az állandó foglalatosságukhoz, úgymint az arany begyűjtése, vagy a toolboxok gyártása. Közben, ha megéheznek, esznek, mégpedig csirkét (itt másképp hívják, de csirke ez is), vagy a kincstár körül sündörögnek, mert a fizetést is felveszik a hálátlanok, és ha elálmosodnak, vagy megsérülnek, akkor irány az ágy – itt mindenkinek dukál egy külön zúg, portál vagy sírgödör. Az orkok ezenfelül sört, a démonok mannás fürdővizet kívánnak, és nagyon nem poén, mikor a fél sereg harcol, a másik fele meg csirkecomb és sör táblákat rázva a háttérben sztrájkol a jobb ellátásért – pontosabban vicces, csak nem mindig nevetünk.

A kétsíkú játékmenetet megörököltük az elődtől, szóval miközben a szűk járatokat lázasan pakolod tele csapdákkal, odafent is mászkálnod kell, és a nyuszis ligeteket elfoglalva még több nyersanyagot (gonoszságot) generálni a fejlesztésekhez – no meg elérni a küldetéscélokat. A fenti világban egy egyszerű stratégiai elv érvényesül: a jobban összeállított, erősebb csapat nyer, az irányítás pedig egy gyenge RTS utánzat, ahol a skillek

TIPPEK, TRÜKKÖK

KAPAVÁGÁSOK

Amint találunk egy telért, körben bővítsük ki a helyet, és húzzunk fel helyben egy kincstárat, így nem kell rohangálni a dolgozóknak az arannyal. A csirkefarm és a hordás pihenőhely (2x2) termét is szélesítsük ki, nem árt, ha több a kaja. Az első fejlesztést mindig a Nagákra lőttem el (gyógyítanak), aztán a sereget bővítettem. Utána uzsgyi is fel gyorsan elfoglalni egy evilness-termelő szigetet!

CSÚCSTERMELÉS

A termek 100%-os működéséhez (efficiency) az kell, hogy egyrészt teljesen kitöltsük az üreget, és figyeljünk a működtetéshez szükséges minimum területre (3x3, 5x3), másrészt a határoló falak teljesen zártak legyenek. Az a szoba, amelynek minden bejárata ajtóval záródik, faltól falig kitölti a teret, mindig a maximumot nyújtja, feltéve persze, ha a szükséges személyzet is rendelkezésre áll.

VIGYÁZZ, BEJÁRAT!

A lejáróknál tehetünk egy nagy U kanyart a történetbe, hogy az érkező hősöknek hosszabb utat kelljen megtenni, és még több csapdán sétáljanak át. A megmaradt szabad átjárókat az építési menü Fill empty tile (üres mező kitöltése) funkciójával zárhatjuk le. Arra figyeljünk, hogy az U szárai között legalább két vagy három blokk maradjon, hogy az olyan csapdák, mint a nyílvetők is odaférjenek.

CSAPDAÁLLÍTÁS

A legegyszerűbb módszer, ha egy egyenes út mindkét oldalán beugrókat képezünk (egymással szemben), ide kerülhet az Arrow trap, a padlóra végig a Spike, pár lángszóró, és a sor végére egy Thrasher (de a rúgóscsapda is vicces, mert visszadobja az ellent a tüskesor elejére). A csapdák fele, pl. a Thrasher, vagy a robbanó láda kézi aktiválású, ezeket a jobb egérgomb hozza működésbe.

FEKETE SEREG

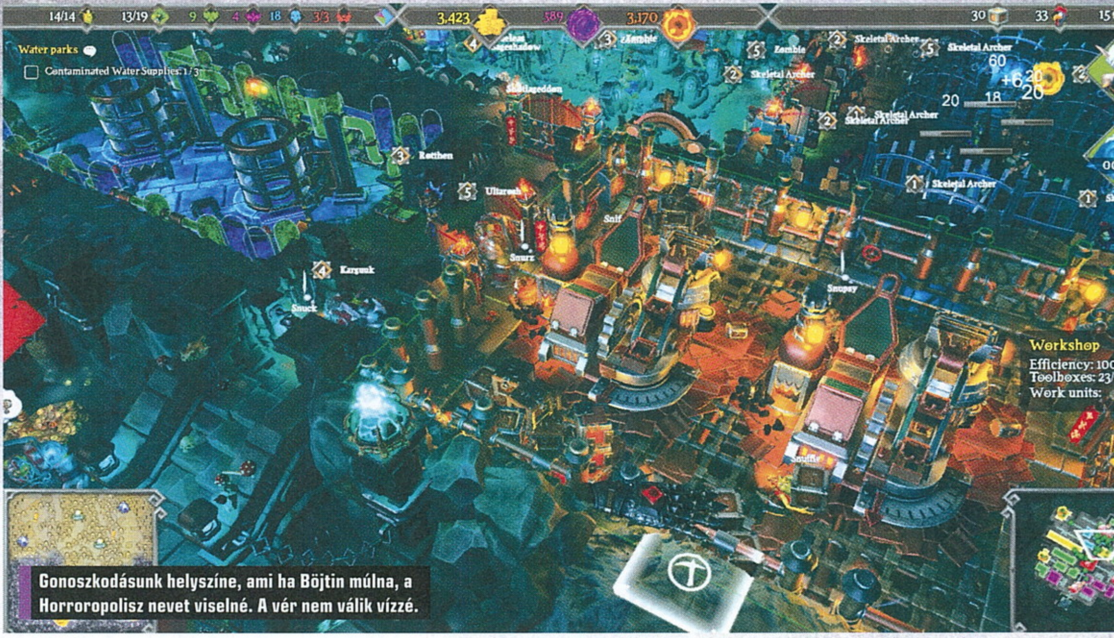
Néhány ork és 3-4 Naga kezdetben bőven elég, Thalyát pedig legalább a negyedik szintre érdemes fejleszteni, mert akkor már árnyékokat is megidézhet a leány. Később arra figyeljünk, hogy maradjon legalább egy-egy Succubus és Imp a dungeonben (mannatermelés és kínzókamra végett) mellettük pedig legalább egy ork, aki a Tinkerer's machinariumban az elhasználódott csapdák helyére újakat gyárt, valamint helyőrség címén pár csonti egység is.

IRÁNY A FELSZÍN!

A játékot úgy lehet a legkönnyebben elbukni, ha az összes aranyat elhasználjuk, úgyhogy nem kéne eszetlen fejlesztésekbe belemenni, és persze nem a bunkertaktika nyerő. Menjünk végig minden ágon, bontsuk ki a maximum populációt, de közben ne hanyagoljuk el a felszíni munkát sem. Börtön legyen minél előbb, de sereg is: a zombik a legolcsóbb, legigénytelenebb haderő, és így nem vész kárba a sok jó hős sem.

HASZNOS HOLMIK

A varázslatok közül a Démon portál hasznos cucc, ezzel ugyanis bármikor visszatérhetsz a sereggel a felszínről, ha veszélybe kerül a Dungeonheart, majd némi regeneráció után ugyanoda, pillanatok alatt vissza is visz. Jegyezd meg az F2 billentyűt is, mert az összes elérhető harcost a mancsodba teszi! Ami a lepakolást illeti, a támadók sora mögé érdemes rakni őket, hogy a varázslók, íjászok kapják az első pofont.



Gonoszkodásunk helyszíne, ami ha Böjtin múlna, a Horroropolisz nevet viselné. A vér nem válik vízzé.

sütögetése és a gyógyítás megy magától, mi csak egyik célpontot jelöljük ki a másik után. A kettős bolyongás amúgy átcsapott egy egész normális mederbe, és olyan változatos szituációkkal egészült ki, mint amikor a törpék óriási kalapácsokkal ütik felülről a tárnákat, vagy épp a napszakok váltakozására épül fel egy küldetés. A dupla menedzsment ezúttal érezhetően jobb, mint a Dungeons 2-ben, a váltás/átmenet most sokkal simább (nincs kettőnél több sík), és mindenhová jut elég lény, hisz a lenti világban a csapdákat készítő gyárak nem működnek ork felügyelet nélkül, és a bebörtönzött hősök is csak gyengébb csontvázkatonákká aszalódnak, ha nem veszi őket kezelésbe Ursula, a ledér démonlány, akinek külön e célra építettük a helyes kis kínzókamráját.

A MÉRET A LÉNYEG?

Hasonlítgassunk egy picit… A második rész három külön frakcióját – horda, démon, élőhalott – gyúrta most egybe a harmadik, így hirtelen sokkal többen lettünk a pályákon. A titán egységek, átcsábított (félholtra vert) hősök és az élőholtak mellett most az építőmunkásokat teljesen külön kezeli a rendszer, utóbbiakból akár 15-öt is lehívhatunk. Nyilván több az épület, és a megújult funkciók mellett már a fejlesztések sem a „gondolkodó masinából" jönnek, hanem egy külön lapról, fa elrendezésben. Lett egyébként könyvtár is, ahol a fejlesztések fejlesztéseit lehet továbbgondolni, mint a gyorsabban növő csirkék, vagy a Teleport 3000 készülék az inasoknak. Ami nagyon hiányzik, az a második rész kezelőfelületének oldalsó és felső sávjai, itt anno állandó, gyors elérésben várakoztak a varázslatok és a lények, utóbbiak fajta szerint csoportosítva. Egy krízishelyzetben így már nehezebb leválogatni az épp dolgozó, ivó, alvó katonákat a csak tébláboló tömegtől, már pedig ha a munkások áttörték egy sárkányverem falát, vagy a felszínről újabb invázió tör be, akkor gyorsan kell cselekedni.

A körítésről is szót ejtve, nyugodtan be lehet szúrni a grafika elé olyan jelzőket, mint színes, jópofa, és igazából egy abszolút elfogadható minőséget kapsz, ha pedig teszem

azt a Castlestorm stílusa bejött, akkor ez is tetszeni fog. Az emlegetett narrációhoz pedig annyit tennék hozzá, hogy ez a fajta humor eléggé megosztó lehet. Mármint a pasas végigdumál minden pályát: "Hé, én igazán nem akarom megmondani, hogy hogyan játssz, de húzd ki a seggedből az ujjad, és építsd már meg azt az istenverte relaxációs kamrát…" – az efféle beszólásoktól a Gonosz állandó fényezéséig csak mondja, és mondja… Nekem tetszett. A fun faktor szerintem utolérte a Dungeon Keeper szintjét, és vannak vicces csapdák – marha nagy mágnes, ami berántja a páncélos hősöket, meg néhány jó kis pirítós móka, de az olyan szobákon, mint a Defi-bri-mat (a kinyúlt katonák felélesztéséhez) is jókat lehet mosolyogni, plusz jól is néznek ki. Amúgy a hadjárat 20 pályájához, ami alaphangon is legalább két-három napos móka, coopban is be lehet társulni. És akkor még nem beszéltünk a többjátékos és a skirmish térképekről, melyeket ráadásul random generál le a rendszer. Ami a hibákat illeti, az irányítás lehetne jobb, és a játékmenet is egy idő után sablonossá válik, de addig jó móka…

ÉRTÉKELÉS

Hiánypótló alkotás, remek narrációval, ha szívet nem is, de rekeszizmokat megmozgató élmény, és nem mindennap lehet az ember a nagybetűs Gonosz.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Egy jó kis Dungeon Keeper koppintás, színes, eleven, vicces, minden kellék (csapda, lény, szobák) a helyén.

KONTRA

A felszínen voltak változatos kihívások, de a föld alatt már nem, a monoton hullámokban érkező jófiúk unalmasak.

82%

PANELEKBŐL JRPG

Battle Chasers: Nightwar

[ÍRTA BÖJTI]

Egy ismeretlen világ vár, ahol a varázslat mindennapos, a harc pedig állandó. Ha szereted a fantasyt, nem riadsz vissza a hagyományos JRPG-k sajátos stílusától, esetleg Joe Madureira rajzait is bírod, ennél jobb videojátékot mostanában nem találsz.

Ha a Battle Chasers képeire ránézve a Darksiders ugrik be, nem lőttél mellé, ugyanis a Joe Madként is ismert úriember magának a korábbi Vigilnek is alapítója volt, hogy a sajátos akciójátékot, az apokalipszis négy lovasának történetét feldolgozó sorozatot elindítsa a félsiker felé vezető úton. Félsiker, mert ugye a második részre besokallt az alkotó, a széria azóta is csak az újrakiadások listáját bővítette, bár úgy tűnik, végre minden megoldódik, elvégre a Darksiders harmadik epizódja is készül a THQ Nordic bábáskodása mellett, Madureira pedig újabb nagy fába vágta fejszéjét.

Történt ugyanis, hogy fogta a '98 és 2001 között hatalmas népszerűségnek örvendő képregényét, a Battle Chaserst, majd egy új stúdiót alapítva kampányba kezdett, hogy közösségi finanszírozással megtámogatva bitekbe öntse gyermekét. A füzetek sikere terén pedig kicsit sem túloztam, elvégre a BC-sorozat korának egyik legismertebb amerikai kiadványa volt, egyedül az gátolta hosszú távú jelenlétét a piacon, hogy a lapok megjelenése kiszámíthatatlanná vált, akár hat hónapot is várni kellett a történet folytatására. A frissen alapított Airship Syndicate kampánya aztán felülmúlta a várakozásokat, a 14 000 támogató a kitűzött 500 000 dollár helyett több mint 800 000-et dobott a közösbe, ezzel elérhetővé téve a játékot, amit így szinte egészében a Darksiders első két része mögött álló csapat alkothatott meg. Sokan már most szaladnak a boltokba (vagyis a digitális áruházakba), amit meg is értek, de figyelj csak, van ám további jó hírem is, nem is egy.

A SZIGET

Egyetlen dolog miatt ijedhettél meg a bevezetőt olvasva. Mert ugye ez egy képregényből született játék, ami ráadásul nagyjából ott veszi fel a fonalat, ahol a füzetekben abbamaradt az elmesélés. De aggodalomra nincs okod, a Nightwar teljes egészében élvezhető a korábbi események ismerete nélkül is. A lényeg a hősökön van, avagy az öt főt számláló formáción, miközben a Battle Chasers világa amúgy egy tipikusnak mondható univerzum, amiben a technika (leginkább gőz hajtotta gépezetek, így némi steampunkot is csempészve a fantasybe) és a varázslat simán megfér egymás mellett. A csapat amúgy elég színes, a kis Gully ereje ősi ereklyékben, a kezén lévő kesztyűkben van, amik egyébként nagy jelentőséggel bírnak a sztoriban is, társai pedig igazából őt segítik keresztül minden viszontagságon. Garrison a tipikus harcos, aki hatalmas kardot ragadva aprít; Monika az amazon, aki a csapdákhoz is ért; Knolan a bölcs varázsló; Calibretto pedig a gépesített tank, aki mintha csak az Overwatchból érkezett volna.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Airship Syndicate

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.03.

ÁR
Steamen 30 euró, nagyjából 9300 forint, PS4-re hasonló árban van, One-ra csak 6000 forint.

GÉPIGÉNY
2 GHz CPU, 4 GB RAM, HD 4000 vagy hasonló VGA (1 GB VRAM), 10 GB hely.

Közülük egyszerre három személyt irányítva harcolhatod magad át a kalandon, ami egy égi utazással kezdődik, majd egy léghajó zuhanásával folytatódik – a misztikus szigeten landolva a banda szétszéled, a tagokat meg kell találni, plusz nem árt a végére járni annak sem, mi a fene folyik a varázslatos helyszínen. Ez a Nightwar egyik alapja, a másik pedig az, amit Joe Mad csak úgy hív: szerelmeslevél a klasszikus JRPG-műfajnak. És valóban, az Airship Syndicate játéka le sem tagadhatná, hogy olyan címekből táplálkozik, mint a Chrono Trigger, a Final Fantasy korai vonala, a Suikoden vagy a Phantasy Star. Persze mindezt mai formában teszi, modern köntösben, ami az általánosságban izometrikus külső melletti barangolásban, dungeontisztításban jelentkezik elképesztő artdizájn mellett, hogy a harc képernyőváltással és körökre osztva dobja fel az élményt.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LOOTÖSZTÖN

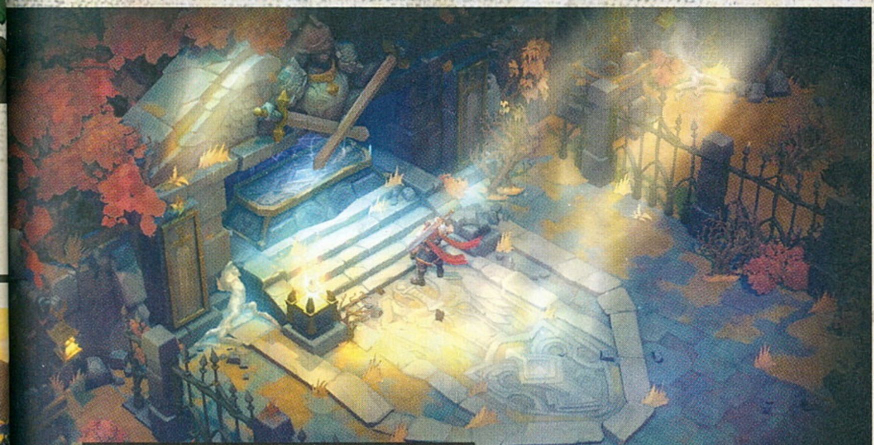
Ne csak a kitisztítandó dungeonök mélyén nézz szét alaposan (inkább ott is, keresve a – nem is annyira – rejtett kapcsolókat), hanem a felszínen is. A térképen haladva látogass el minden egyes elágazás végére, mindig kutasd fel a kincsekkel teli ládákat, szerezd meg a lootot, még akkor is, ha egy vagy több nagyobb szörny óvja a finomságokat. Így tudod ugyanis összeszedni azt a felszerelést, ami aztán a sikerhez kell.

CSAK A LEGJOBBAT!

A boldoguláshoz a legjobb eszközök és vértek szükségesek, a ritkaságuk szerint rangsorolt cuccokat aztán elemezheted, összehasoníthatod, hogy mindig a legjobb legyen karaktereiden, még a kiegészítőkből (nyaklánc, gyűrű) is. Ha pedig megvannak a kedvencek, olvass el minden apró jegyzetet, minden tulajdonságleírást, mert bizony lehet, hogy ami erőből többet ad, az nem nyújt akkora védelmet, szemben egy másik darabbal.

TISZTOGASS!

Ahhoz, hogy a legjobb legyél, nemcsak gyűjtögetni és barbizni kell, hanem bizony harcolni is, méghozzá sokat. Ezért ne szégyenlősködj, támadj meg minden barátságtalan pofázmányú monstrumot. Az utakat szörnyetegek járják, és bár el lehet őket kerülni, teljesen felesleges – elő a kardot, aztán adj nekik. Ezekből a csatákból is tanulsz, aztán ha a barlangok mélyén akadsz össze újra az adott lénnyel, már nem lepődsz meg támadásain.



Minden igazi hősnek az jut eszébe egy ilyen síremlék láttán, hogy az élet múlandó, de a loot örök.

NEM TUDOD ABBAHAGYNI

Igazából alapjait nézve viszonylag egyszerű a koncepció, szinte már mobilos jelleggel puritán. Mész a térképen, néha találkozol egy szörnyeteggel, akit aztán leversz, mész tovább, felfedezel mindent, megoldod a küldetéseket, a nagy dungeonöket pedig kipurgálod. A séma ennyi, nem több, de minden másról csak ódákat lehet regélni. Eleve olyan a külső, hogy az valami álom. A karakterek, a helyszínek, minden és mindenki mintha csak a vászonról lépett volna le, hogy a festményvilágból szabadulva kápráztassa el a játékosokat. A hangulat szintén remek, ami részben a vizualitásnak, részben a végtelenül jól működő rendszernek, valamint a felhasználóbarát kezelésnek tudható be (itt mondom, hogy tényleg mobilos egyszerűségű az egész) – legyen szó kontrolleres vagy hagyományos irányításról. Természetesen van loot, nem is kevés, érdemes mindenhol körülnézni a rejtett kincsek miatt, ezáltal és a szintlépések során kapott pontokból a karakterek állandóan fejleszthetők, ritkaság szerint katalogizált fegyverekkel és páncélzattal formálhatók egyre teljesebbé. Aztán persze ott van a harc is, ami alapvetően mindössze csak kattintgatás, de… nem, nem csak annyi, és ez a legjobb.

Merthogy van egy rakás lehetőség a normál támadásokon, a mágikus csapásokon és az időnként bevethető ultikon belül. Egyénre szabottan, avagy szereplőnként egy rakás opciót kapsz, és a helyzetnek megfelelően, az ellenfelek számát és állapotát, a csapatod életerejét megfigyelve dönthetsz arról, hogy éppen támogatóként, védőként vagy tankként lépsz fel. Ráadásul lehet, hogy valami nem annyira hatásos a szembenálló félnél, avagy az sem mindegy, hogy tűzzel vagy faggyal kívánod megsorozni az opponenst. Kiváló a játék információkezelése, aminél külön olvashatsz a monstrumokról, amikkel már találkoztál, de a teljes lore-t is itt összegezheted, már persze a megtalált könyvekben és levelekben lévő információmorzsák alapján.

SOHA NINCS VÉGE

Nem mondom, persze a stílus olyan, hogy aki nem vevő rá, annak monotonná válhat az állandó balhé, de az meg ugye nem vesz akció-RPG jellegű programokat. Aki ugyanis a műfajt ismeri és kedveli, az erre fel van készülve – a Nightwar alapja pedig így sem a grind, nem kell álló nap farmolni. Persze érdemes az utakat megtisztogatni, az összes szörnyeteget lezúzni az állandó fejlődés érdekében, de ez inkább logikus döntés lesz, nem pedig olyan kötelező kör, amitől aztán a hajad téped. Azért sem, mert az összecsapások izgalmasak és élvezetesek még sokadik alkalommal is. A térkép ezenkívül hatalmas, rengeteg eltérő helyszínt ölel egybe, amiken belül mindenfelé tisztogatásra váró dungeonök várnak egy rakás elpusztítandó lénnyel, akik persze veled és csapatoddal együtt fejlődnek. Ha meg már szóba került a banda, a karakterek is jópofák, van némi egyéniségük, bár ez pont nem az a fajta RPG, ahol a monológok annyira fontosak, hiszen a klasszikus JRPG-k nyújtják az alapot, nem a Witcher vagy a Divinity.

És akkor mondhatni, talán ez is az egyetlen komoly hibája a produkciónak. Mármint az, hogy nem elég komplex, nem egy igazán összetett szerepjáték. Inkább egy kellemes és viszonylag nyugodt kaland, aminél nem fogod magad állandóan felhúzni, hiszen még a kihívás is olyan szintre lett belőve, hogy szinte soha nem frusztráló. Ha meg elbuksz? Nekimész újra, tanulva az esetből, de érdemes időnként megszállni a fogadókban, kipihenve a fáradalmakat, feltöltve a készleteket. Egyébként is, egy tapasztalt veterán mindig manuálisan ment, minden nagyobb csata után.

Szóval ilyesmi miatt belekötni a Nightwarba felesleges volna, mert az valóban szerelmeslevél, ami ráadásul remek lett. Plusz hiába mondanánk, hogy a műfajban van némi ismétlődés, meg nem elég komplex a rendszer, ha egyszer alapjáraton közel 30 óra a Battle Chasers, aztán ezt kiegészítik a mellékszálak – aki pedig végérvényesen elveszett a sajátos és színes világban, az simán beleöl a kalandba 100-120 órát. Elég megnézni a játékosok értékeléseit, akik egyszerűen nem tudnak elszakadni a varázslatos helyszíntől és megvalósítástól. Leginkább a megvalósítástól. Joe Mad ugyanis most talán még jobban odatette magát, ez a produkció valóban a gyermeke, ez pedig meg is látszódik a végeredményen. G

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Egészen elképesztően szép látványvilágú klasszikus akció-RPG, ami leginkább a régi JRPG-ket veszi alapul, azoknak állít emléket, nem utolsó sorban egy képregénysorozat virtuális folytatása.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Gyönyörű art-dizájn, ami miatt élvezet elveszni a Nightwar világában, emellett pedig a harcrendszer is telitalálat, sőt a karakterek képességei miatt sem könnyű megunni az állandó hadakozást.

KONTRA

Lesz olyan, akinek a játékmenet nem elég összetett, nem elég komplex, de a Battle Chasers egyszerűen nem nekik szól.

87%

LEGYÉL A LEGJOBB!

Persze nemcsak a szétosztott karakterpontok, skillek és támadási módszerek kapcsán, hanem a felszereléseddel is. A Nightwar ugyanis nem kizárólag a listázott fegyver és ruházat képességeit tartja számon, illetve nem csak – egy elég egyszerű – barkácsolási opció került a programba, hanem bizony ott az enhance, avagy a teljesítményfokozás, aminek során isteni eszközöket teremthetsz, hogy brutális erejű lényeket kaszabolj halomra.

TÖRD MÁSOK KOBAKJÁT!

Persze csak okosan érdemes küzdeni is, de ha lehet, szó szerinti értelemben ne a te fejed törjön, hanem az ellenfélé, ehhez viszont jó alaposan nézd meg tulajdonságait, ismerd ki támadásait. Ha pedig tisztában vagy vele, mik a gyengéi, mire és hogyan reagál, akkor jobban menedzselheted a csapatod, hogy az „egységben az erő" elv mentén azokat a támadásokat és támogató varázslatokat, mozdulatokat vesd be, amikkel garantáltan nyersz.

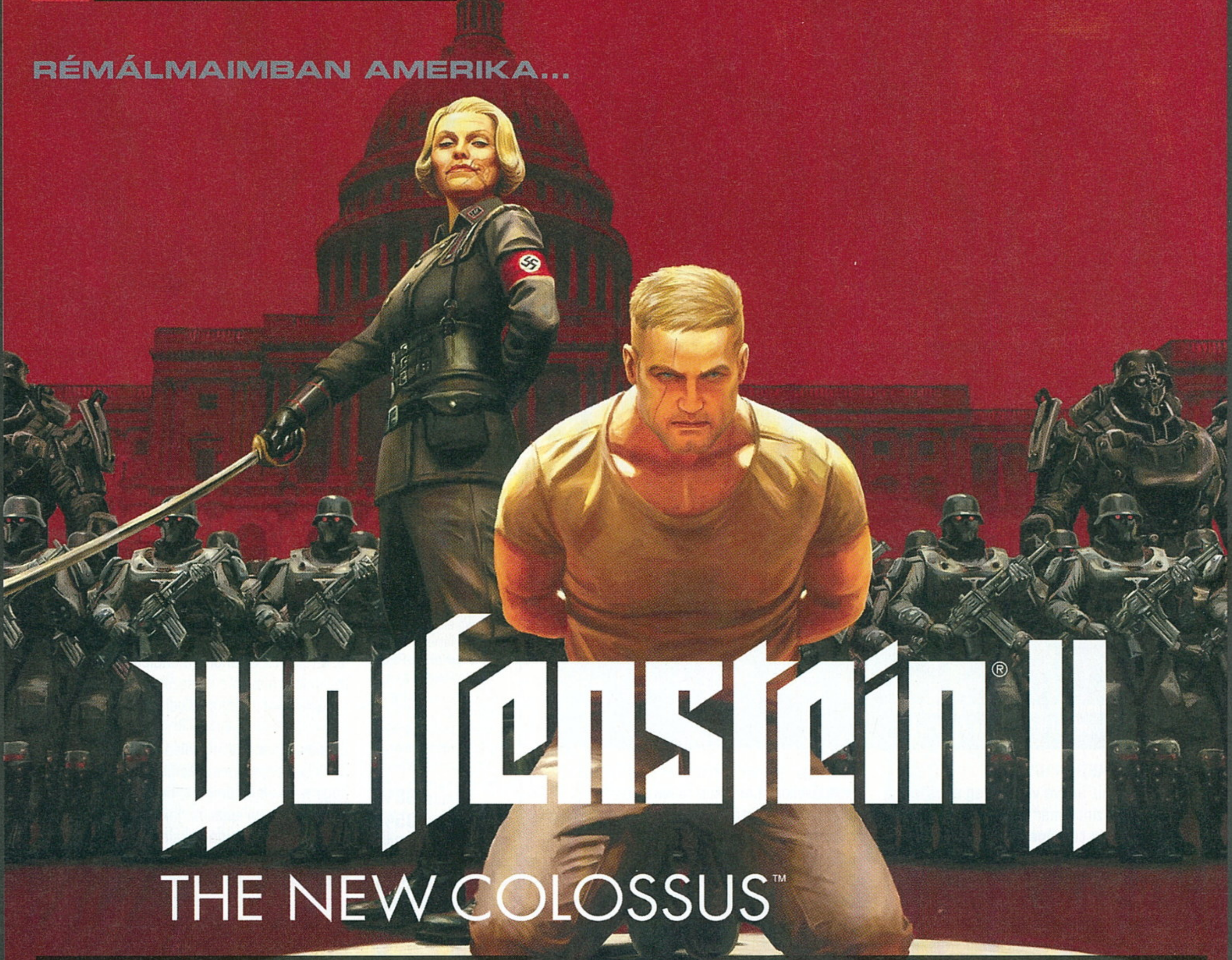
NEM A MENNYISÉG

Ha egy ellenfél van, akkor is ugyanannyi az esélyed a halálra és életre, mint háromnál. A lényeg, hogy felmérd az erőviszonyokat, az előző pontnak megfelelően használva a kobakod is. Aztán jöhet a kérdés: vajon ki a legerősebb, ki marad viszonylag védtelen, ha a másik kihullik, így nagyjából látod majd a láncolatot az opponensek között. Innentől már csak pár csapás, aztán összedől a rendszer, amit nevető félként élvezhetsz ki.

HA ÁTLÁTSZ AZ ELLENEN

Bizony-bizony, a rossz szándékkal közeledőkön pillanatok alatt átlátni, pláne ha láthatatlan ellenfelekről van szó. Ilyenkor két opció van. Az egyik, hogy védelmező képességekkel tárazod fel embereid, így kivédik a támadást, aminek hála az opponens is megmutatkozik, így sebezhető lesz. A másik az, hogy ha többen vannak, eloszló hatású csapást mérsz a látható ellenfélre, ami végül az áttetszőre is kifejti hatását.

RÉMÁLMAIMBAN AMERIKA...



Wolfenstein II
THE NEW COLOSSUS™

[IRTA BODAK] **William Joseph Blazkowicz immáron sokadszor tér vissza a halál torkából, hogy még több nácit küldjön a túlvilágra. A The New Colossus alcímet viselő fejezetben ismét számolatlanul aprítja a németeket, hogy visszahozza az elveszett szabadságot Amerika földjére.**

A Wolfenstein sorozathoz mesterien nyúlt hozzá a MachineGames, ez már a The New Order folyamán meglátszott. Egyúttal magasra is tették a lécet a széria további részei előtt, melyet örömmel jelenthetem, hogy sikerült megugraniuk. De ne szaladjunk előre ilyen gyorsan, hanem inkább vizsgáljuk meg szépen és sorban, hogy miben is több és jobb elődjénél a Wolfenstein 2: The New Colossus.

UTÓ-VILÁGHÁBORÚ

Utoljára a halál küszöbén láthattuk William Joseph Blazkowicz urat, amint kiadja a tűzparancsot az Eva's Hammer nukleáris ágyújának elsütésére. Felteszem, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy lelövöm a poént: hősünk túlélte Wilhelm „Deathshead" Strasse, SS-Oberstgruppenführer utolsó gránátját. Igaz, komoly árat fizetett érte: beleinek nagy részét el kellett távolítani, és az elkerülhetetlent csak elodázni sikerült. A Wolfenstein 2: The New Colossus felvezető szakaszában röviden visszaemlékezünk az elmúlt eseményekre is, szóval, ha kimaradt volna a The New Order, akkor sem kell tanácstalanul vakargatnunk a fejünket, hogy tulajdonképpen mi a fene folyik itt, és kik is ezek körülöttünk.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
MachineGames

MŰFAJ
FPS

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.27.

ÁR
13 990 Ft

GÉPIGÉNY

AMD FX-8350 / Intel Core i5-3570 CPU, 8 GB RAM, Nvidia GTX 770 / AMD Radeon R9 290 4 GB VGA, 55 GB HDD.

Sokáig nem lazíthatunk azonban a kórházi ágyon, az ellenállás mobilbázisát, az általunk korábban sikeresen privatizált Eva's Hammer német tengeralattjárót támadás éri, mi pedig tolókocsiban, egy szál géppisztollyal állunk neki a támadás visszaverésének. Hamar kiderül, hogy régi ismerősünk, Irene Engel valamiért a szívére vette, hogy csöppet átszabtuk a mosolyát mikor megléptünk a munkatáborából, melyért hálából az elmúlt öt hónapot a kézre kerítésünkre áldozta. Itt azonban meg is állnék, mert túl sokat nem akarok elárulni a történetből, hiszen a játéknak a pergő akción (értsd: a nácik és hadigépeik halomra gyilkolásán) kívül ez az igazi erőssége.

Annyit azonban nyugodtan elárulhatok, hogy Blazko múltját alaposabban is megismerjük majd, sőt még egy (nem annyira) boldog családi újraegyesülésre is sor kerül. A mellékszereplők egytől egyig szerethetőek, mindegyiküknek sikerült megfelelő karaktert adni, az átvezetők pedig egyenesen fenomenálisak, mind a rendezés, a párbeszédek, a színészi játék és az animáció

A nácik által uralt Amerikában még a tűzoltót sem engedik be faji ellenőrzés nélkül.

MÉGIS MI AZ A NEW COLOSSUS?

Gondolkoztál már azon, hogy a Wolfenstein 2: The New Colossus honnan kapta a címét? Ha igen, és egy gigantikus náci gépezetre gondoltál, akkor el kell, hogy keserítselek: bizony rosszabb úton nem is járhattál volna! A The New Colossus a portugál zsidó származású Emma Lazarus, amerikai költőnő szonettje, mely a Szabadság-szobor megépítésére való adománygyűjtés végett született, később a neves emlékmű talapzatára is felkerült. Ilyenformán az amerikai álom és ideológia, valamint a szabadság egyik szimbólumává vált, akár egyenlőségjelet is tehetünk az emlékmű és a vers közé. A játékban magát a szobrot és az annak otthont adó szigetet nem látogatjuk meg, csupán az egyik átvezetőből tudhatjuk, hogy nem viselte jól az atombomba okozta lökéshullámot, az Új Kolosszus feje a víz alatt fekszik. Nem mellesleg a két játékot is összeköti a vers: maga Blazkowicz is ebből idéz sorokat a The New Order végén, mikor a halál közelében járva az emeletről letekintve meglátja Anyát, amint lámpással a kezében a menekülőknek világít.

terén. Ezúttal jóval több témakört érint a történet mondanivalója: a rasszizmus és a gyermekkori bántalmazás, a halállal való szembenézés terhe, az utódainkért érzett felelősség, és a zsarnokság megszokása is terítékre kerül. Ez elég soknak hangzik, és meg kell mondanom, bizony az is. Sőt túl sok. A Wolfenstein 2 története ezen a téren sokat markol, de keveset fog: mondanivalók egész sorát felveti, de a kelleténél kevesebbet időz fölöttük, nem jut elég idő azok kibontására, gyorsan le is zárja a témákat. Ezt valamelyest ellensúlyozza a helyenként kiszámíthatatlan, fordulatos cselekmény, mely az 52-es körzetet követő kis lassulás után megállíthatatlanul robog előre a végkifejletig, két csúcspontjaként pedig a Roswell városkájában tett látogatásunkat és Hitler feltűnését tudnám említeni (ne nézzetek így, láttátok már mindenhol, tele van vele az internet). A végső leszámolás viszont ezúttal kicsit laposabbra sikerült, de még így is elég kielégítő a bosszú – a figyelmesebbek pedig a stáblistát is kivárják az extra jelenetért, mely ismét függőben hagy egy kérdést. Ha pedig tényleg figyeltél, feltűnhet, hogy megmagyarázatlan maradt egy ismeretlen funkciójú tárgy is, mely a trilógiának tervezett széria következő részében minden bizonnyal kulcsfontosságú szerepet tölt majd be.

Ha nem lenne elég az, amit a Wolfenstein 2 a vezérszálon lekommunikál, akkor egy egész halom, a pályákon szétszórt bejegyzéssel, újságcikkel és naplóval, valamint a környezetünkben zajló beszélgetések kihallgatásával merülhetünk mélyebbre a világban, és ismerhetjük meg jobban a szereplőket. A fő sztoriszál összességében nézve hozza azt a szintet, amit a The New Order megkezdett, és rátesz még jó pár lapáttal is: gigantikus hadigépezetek, nyaktörő akciójelenetek (és nem lehet eleget hangsúlyozni, hogy nácik hulláinak hegyei) szegélyezik Amerika felszabadítására indított hadjáratunkat. Mindezt a legjobb Tarantino-filmeket idéző stílusban szervírozzák a fejlesztők, mely benyomásomat legjobban csak enyhe képzavarral tudom megmagyarázni: kellőképpen komolyan veszi magát, miközben hihetetlen és eltúlzott, olykor egyenesen komolytalan jelenetekkel operál.

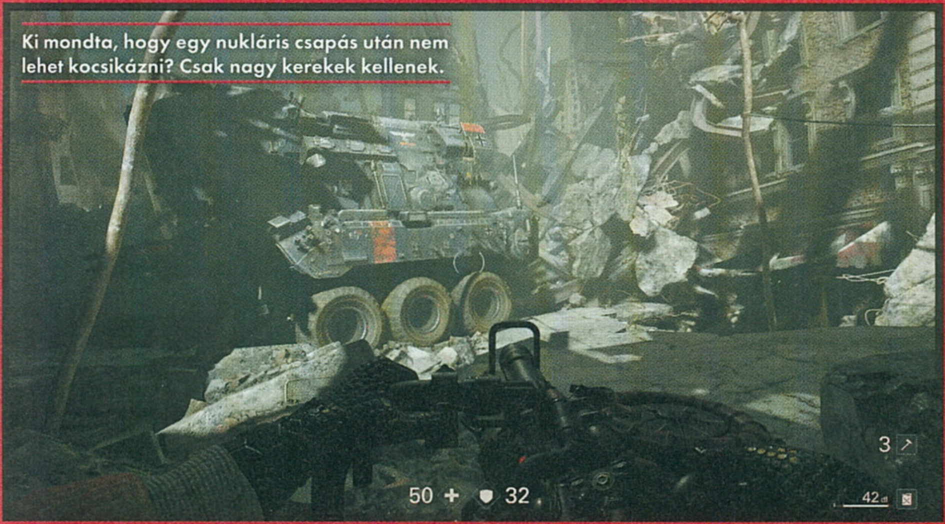
> *Multiplayer ezúttal sincs a játékban, a fejlesztők szerint ugyanis nem tudtak volna koncentrálni tőle a sztorira.*

SZÉP ÚJ VILÁG

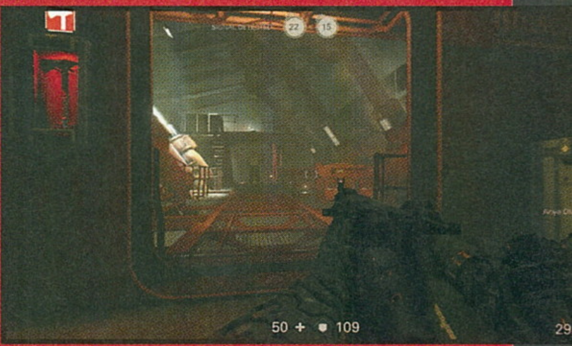
Ha már így szóba került az ellenállás: felszabadító hadjáratunk központjául, mozgó bázisként a korábban megszerzett Eva's Hammer szolgál majd. Funkciója azonban nem merül ki ennyiben, az U-Boot a fejezetek közötti összekötő kapocsként is fontos szerepet tölt be. A jármű fedélzeteit többnyire szabadon bejárhatjuk a hangártól a lőtérig, de még egy árkád játékgépen is nyomhatunk egy kört régi önmagunkkal játszva. Nem hiába ez a Német Birodalom legnagyobb vízalatti járműve: a fedélzetén három pöpec és csinosra mázolt VTOL-egységnek és egy kisebb tengeralattjárónak is jutott hely, no meg akadnak olyan területek is, melyek létezéséről még az ellenállás sem tud, hiába lakják már öt hónapja. Még ha tágasnak is hangzik, ezt sajnos nem érezzük így, a hely szűk és részletekkel telezsúfolt. Nem egyszer fordult elő velem, hogy a sokadik kör lefutása után találtam meg azt, akit vagy amit éppen kerestem. Persze ez csak az én hülyeségem, hiszen van térkép, és egy gomb megnyomásával akár segítséget is kérhetünk, amely pontosan megmutatja, hova is kéne mennünk, és az milyen messze van.

Na, nem mintha haragudnék ezért, a fedélzeten barangolva nem egyszer botlottam így olyan dolgokba, melyek elsőre nem is tűntek föl, hogy ott vannak. A legénység beszélgetéseinek kihallgatásán túl a szemfülesebbek még pár mellékküldetést is összeszedhetnek, az irányítóteremben a történet egy bizonyos pontján túlhaladva pedig elérhetjük az Enigma kódot feltörő gépezetet. Ez tulajdonképpen egy egyszerű, erős túlzással talán „logikainak" nevezhető párosítós játék, melynek segítségével még egy pár (egész pontosan tizenhat) tisztelетkört futhatunk a már ismerős területeken, Oberkommandant rangú nácikra vadászva. Ezt pedig a fő sztoriszál végrehajtása után is megtehetjük, az esetleg elhagyott gyűjthető cuccokat is bezsákolhatjuk, ha éppen ez a fétisünk.

Itt álljunk is meg egy szóra: az említett kódtörő gépnek lyukkártyákra van szüksége, melyeket az elhullott parancsnokok hulláiról gyűjthetünk be. Érdemes

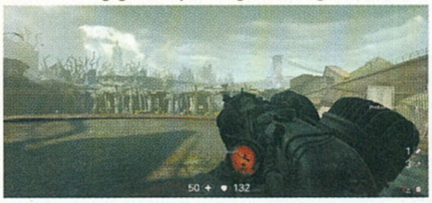


Ki mondta, hogy egy nukláris csapás után nem lehet kocsikázni? Csak nagy kerekek kellenek.



A náci Amerika öt legsokkolóbb tulajdonsága

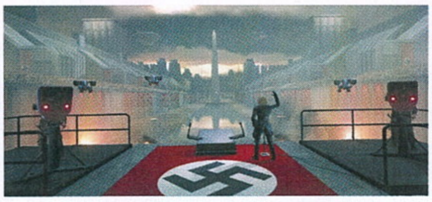
Amerika a náci megszállás alatt sokat változott, de a legszörnyűbb, hogy az emberekben igazából mindvégig ott lapult a gonoszság.



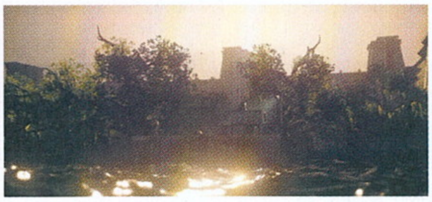
A szabadság kapuja, New York a kapituláció előtt bombatalálatot kapott. A város szíve, a Times Square, a Central Park és a Wall Street számára is otthont adó Manhattan negyed nukleáris csapás áldozata lett. Az azóta is állandó radioaktivitást mutató városrész már csak félholt árnyéka önmagának, az épületek csontvázai között portyázó, sugárzásvédelmi ruhát viselő nácik pedig még a felperzselt földön is őrjáratoznak, hogy az ellenállás írmagját is kiirtsák.

A Ku-Klux-Klan viselete hétköznapi látvány az utcákon, és igen hamar kiderül, hogy kollaborációjukért cserébe egy egész országrészt tarthatnak fennhatóságuk alatt. Hamar az intézményesített rasszizmus áldozatául estek a színesbőrűek és a zsidók, férjek árulták el feleségeiket, legjobb barátok fordultak egymás ellen. De ami a legfélelmetesebb, hogy a zsarnokságot és a propagandát a többség zokszó nélkül elfogadta, nem egész két évtized leforgása alatt.

Az amerikai szabadság egyik popkulturális jelképe a Harley-Davidson, és bár a számítógépek még mindig lyukkártyával működnek, a nácik nem átallották lecserélni a kontinens járműparkjának java részét, ezzel is lopott csúcstechnológiájuk erejét fitogtatva. Az ikonikus motorkerékpár helyett a motorozásra vágyók a South Parkból kölcsönzött egykerekűn járhatják be Amerikát, csak legyen náluk érvényes okmány, máskülönben kész a baj.



A nyilvános kivégzéseknek még mindig divatja van, és bizony hatalmas tömegeket vonz egy-egy ilyen esemény. Ha nem sikerült volna helyjegyet kapni a Lincoln emlékmű előtt felállított vérpad megcsodálására, akkor sem marad le senki a középkori látványosságról: az igazságszolgáltatás pillanata természetesen főműsoridőben kerül a tévék képernyőjére, és rekordnézettség mellett hallgathatjuk, ahogy százezrek zengik: „Sieg Heil!".



A dzsessz szülővárosa, Amerika egyik kultúrközpontja, New Orleans sorsát lakosságának származása pecsételte meg. Az elsősorban feketék lakta településre rá sem lehet ismerni: immár hatalmas fallal van körülvéve, hogy a túlélők ne menekülhessenek, miközben odabent, az utcákon a náci terrorgépezet katonái folyamatosan azon dolgoznak, hogy a romok között kutatva lehetőleg mielőbb másvilágra küldjék a még kitartó helyi ellenállókat.

mindet felszedni, mert az újbóli nekifutásokhoz majd' az összesre szükségünk is lesz. Náci parancsnokokkal a pályákon elszórva találkozhatunk, és hogy valamivel könnyebb dolgunk legyen (már ha nem kapcsoltuk ki a funkciót), amint a közelükbe érünk, a HUD tetején feltűnik egy vagy több karika, bennük egy-egy szám: ezek a kommandantok nagyjábóli irányát és távolságát jelzik. Ilyenkor, akárcsak a The New Order során, alapvetően két módon közelíthetjük meg a szituációt: vagy puskával a kézben, ólmot szórva lerohanjuk az ellenséget, vagy megpróbálunk sunnyogni, ameddig lehet, és csendben leteríteni az ellenfeleket. Ez utóbbinak előnye, hogy míg nem vesznek észre, nem kérnek erősítést, ezzel időt és lőszert spórolunk. Ha egyszer viszont megszólalt a riadó, akkor rendszeres időközönként újabb és újabb katonák érkeznek ellenünk, míg el nem intézzük a parancsnokot, vagy fel nem húzzuk a nyúlcipőt, és el nem hagyjuk a körzetet.

Kalandjaink során számos helyszínen megfordulunk majd, föld alatt és fölött is irthatjuk a Harmadik Birodalom katonáit – sőt még azon is túl, és nem: ezúttal nem a náci holdbázisra látogatunk el. A helyszínek változatosságában pedig nincs hiány, szerencsére nem is mindig folyosókon lövöldözünk, és bár a környezet is cserélődik, véleményem szerint túl sokat időzünk utilitariánus acélszerkezetek közé zárva. Kivételként jóformán egyedül Manhattan és New Orleans városának egy-egy rövid szakaszát tudom említeni, a játék itt enged ki egy kicsit a (nem mindig) friss levegőre.

> *A Wolfenstein-sorozat groteszk humora a The New Colossusban is visszaköszön, a játék tele fura jelenettel.*

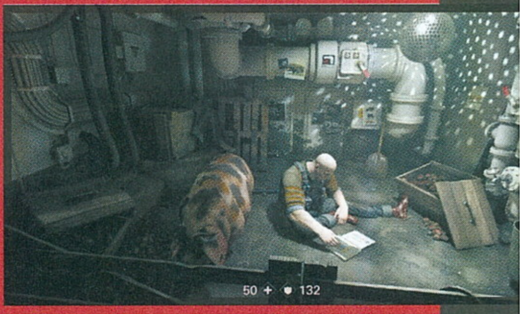
Bár a pályavezetés alapvetően lineárisnak mondható, mindig találunk szellőzőket, szervizalagutakat vagy kerülőket, melyekkel a lopakodós manőver értelmet nyer, legalábbis egy darabig. Saját tapasztalatom szerint általában két parancsnokból egyet mindig relatíve könnyen el lehet tenni láb alól a settenkedős módszerrel, de a másodiknál gyakorta a falról pattanunk vissza. Ugyanis nem lehet mindent mindig az árnyékokból lecsapva végigcsinálni, baltával vagy hangtompítós stukkerrel elintézni. Egy váratlanul megforduló Supersoldat, őrkutya, vagy ne adj' isten Laserhund már belerondít a képbe, ha nem tudjuk őket jó nagy ívben kikerülni, akkor garantáltan kiszúrják, hogy éppen merre sompolygunk. Ez persze nem baj, hiszen a Wolfenstein 2 nem egy Dishonored, és nem is akar az lenni, ráadásul így is több irányt nyit meg előttünk, mint eddig.

A VÁLASZTÁS SZABADSÁGA

A pályafelépítéshez kapcsolódik a történet egy fordulópontján adott választási lehetőség, amikor az újdonságnak számító három felszerelés közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Ezek mindegyike egyedi megközelítést tesz lehetővé, később ugyanis lesznek pályák, melyeken egy adott ponton csak valamelyik kütyü bevetésével juthatunk tovább. Hogy melyikkel, az csak rajtunk múlik, mert a már említett mellékküldetések során akár mind a háromra szert tehetünk, sőt tovább is fejleszthetjük azokat, még hasznosabbá téve őket. A Constrictor Harness segítségével gumiember-üzemmódba kapcsolva a legszűkebb helyekre is beszuszakolhatjuk magunkat, de sokáig nem

A rendfenntartás nem erőssége a náciknak, de bezzeg zászlókra tellett…

Dupla fegyverrel küzdünk egy halom katona ellen, miközben félig robotizált német juhászok törnek életünkre – ez az igazi Wolfenstein!



tartózkodhatunk svábbogárként lapítva, mert elfogy a levegőnk. Ez a felszerelés a lopakodást kedvelőknek segít a legtöbbet: csendesen mozoghatunk akkor is, ha nem guggolunk, ellenfeleink sokkot kapnak, mikor először meglátnak, és összepréselődött állapotból is végrehajthatunk orvtámadást.

A Ram Shackles egy csöppet zajosabb eszköz, de rendkívül hasznos. A vékonyabb falakat és ajtókat simán áttörhetjük sprintelésből, az ellenfeleket meg könnyen darálthússá aprítja, ha vannak olyan ostobák, hogy az utunkba állnak. Emellett a robbanásoktól nem esünk hanyatt, a baltát messzebbre és erősebben hajíthatjuk, később pedig akár páncélzatunkat is regenerálhatjuk. A Battle Walker tulajdonképpen egy kompakt gólyaláb, mellyel a magasabb pontokat (és a hátsó fogakat) is könnyedén elérhetjük, falakat ugorhatunk át, avagy a fedezékbe bújó nácik sem érezhetik magukat biztonságban. Ha mellette tesszük le a voksunkat, fegyvereinket gyorsabban ránthatjuk elő, ezenfelül regenerálódó és később lassabban csökkenő túltöltött életerő a jussunk. Nem maradnak ki a perkök sem, melyek fejlesztéséhez nem kell mást tennünk, mint a meghatározott módon vagy eszközzel tenni el a németeket láb alól. Könnyen elfeledkezhetünk róluk, de nem árt azért fél szemmel odafigyelni: mindegyikük öt szinten fejleszthető, és bizony van, amelyik igen finom bónuszokat ad Blazkónak vagy éppen fegyvereinek. Arzenálunk nem igényel különösebb részletezést, a pisztolytól a forgócsöves sörétesen át a távirányítású gránátvetőig minden helyzethez találunk megfelelőt, és ahogy azt már hősünktől megszokhattuk, kettőt is lengethetünk egyszerre, akár

ÉRTÉKELÉS

A Wolfenstein 2: The New Colossus épp eleget mutat ahhoz, hogy meggyőző legyen. Ha minden sorozat folytatása legalább ilyen jól sikerülne, akkor lennénk a legboldogabbak.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Gyakorlatilag minden téren több és jobb, mint a The New Order, pedig magasra tette magának a Machine Games a lécet. Még több ilyet!

KONTRA
Butácska ellenfelek, kevesebb emlékezetes helyszín és a kitörölhetetlen érzés, hogy ezt már láttuk valahol korábban.

88%

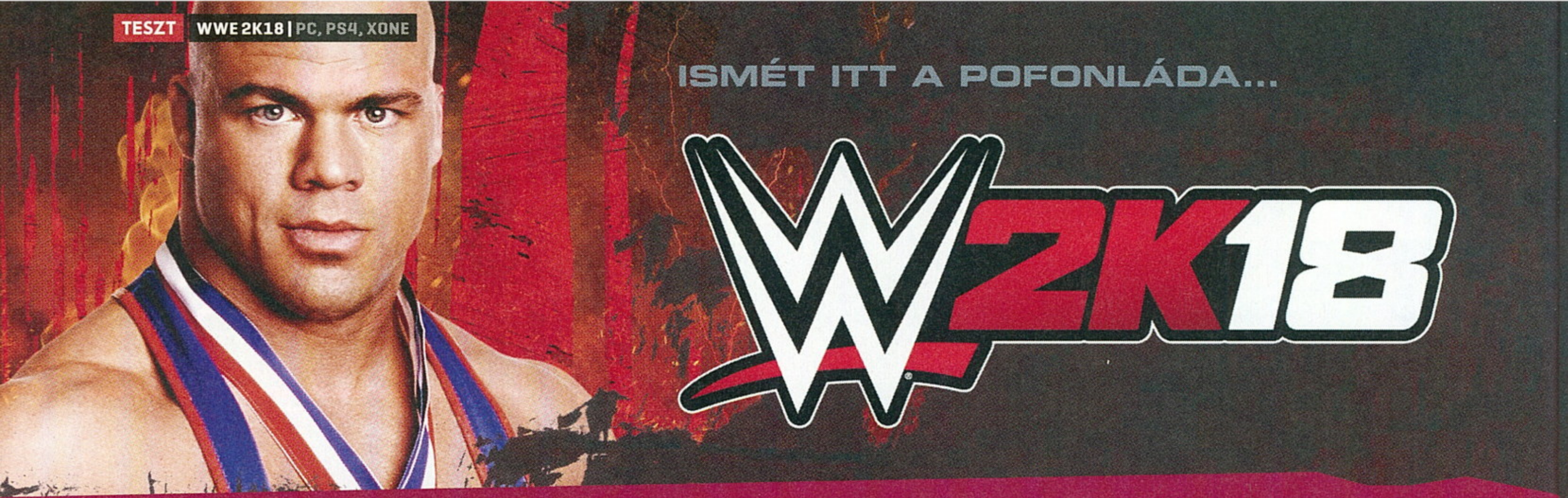
kombinálva is. Ez alól kivételek a nehézfegyverek, melyeket nem rakhatunk „zsebre”, vagy használjuk, vagy eldobjuk őket, működtetésükhöz B.J.-nek mindkét kezére és minden erejére szüksége van. Ráadásul nem olyan könnyű velük a mozgás sem, éppen ezért túl sokáig sosem volt kedvem cipelni őket, létrát mászni, sprintelni nem lehet velük, az Übergewehr (a helyi BFG 9000) meg egyenesen használhatatlan mozgó célpontok ellen, és naná, hogy ön- és közveszélyes. A különféle gyilokszerszámok ezúttal is fejleszthetők (ez alól továbbra is kivételek a nehézfegyverek), de most már nem olyan kötött módon, mint a The New Order során. Szerencsére nem egyes, meghatározott fejlesztések után kell kutakodnunk a pályákon, hanem fegyverfejlesztő készleteket lelhetünk, melyekkel bármelyik stukkert a nekünk tetsző irányba alakíthatjuk, egyes esetekben akár teljesen megváltoztatva azok működését. Használatuk ugyan nem kötelező, de egyik-másik funkció jelentősen megkönnyíti a dolgunkat, mint például a Sturmgewehr páncéltörő lövedékei, vagy a Machinenpistole túlhevített golyói, a nagyobb kapacitású tárak pedig mindig jól jönnek a záporozó horogkeresztesek ellen.

HALLOTTÁL MÁR A GONOSZRÓL?

Golyóra márpedig szükségünk lesz tonnaszám, igaz, a nácikat szemmel láthatóan ezúttal is centire, nem pedig IQ-ra mérik. Egész egyszerűen nem fér a fejembe, hogy miből gondolja azt zsinórban a hatodik német, hogy jó ötlet berontani azon az ajtónyíláson, melyben már öt bajtársa fekszik élettelenül. A fedezékbe húzódás legalább még megy nekik, igaz, itt-ott kicsit kilógnak, és a kelleténél többet kukucskálnak, amit természetesen a szemük közé kiosztott ólommal hálálhatunk meg. Gránátot nem nagyon hajigálnak, csak elvétve volt idejük egyet-egyet az irányomba küldeni. De még az is előfordult, hogy simán hátba lőtték egymást, igaz, ez a Supersoldatokra és a bazi nagy, kábé háromemeletes Zitadell robotokra volt a leginkább jellemző, nekik pedig elnézzük. Ezt ellenpontozandó állandó a túlerő és könnyen a fűbe (betonba, acéllemezbe) haraphatunk, mert Blazko ugyan a nácik réme, de ettől függetlenül nem golyóálló. Nem árt a taktikus megközelítés, mert ha figyelmetlenségből a hátunk mögé kerül egy katona, akkor komoly bajba kerülünk, a kutyák a földre rántanak, az Ubersoldatok pedig úgy általában pillanatok alatt darabokra szednek minket. Kihívás tehát akad a játékban bőven, a helyzet megközelítése pedig csak rajtunk áll, de ha mindez nem lenne elég, bármikor föltekerhetjük a nehézségi szintet is.

A ZSARNOKSÁG VÉGE

A cikket azzal kezdtem, hogy több és jobb lett a Wolfenstein 2: The New Colossus, mint elődje. Gyakorlatilag minden ponton fejlődést és újítást mutat, a látvány önmagáért beszél, a zenéért pedig a Bethesdánál lassan belsősnek számító Mick Gordon (is) kezeskedik. Ezek azonban nem mindig elegendőek az üdvösséghez, az elődhöz nem elég csak tartalmilag és a külsőségekben felnőni. Meg kell fogni a hangulatot, ugyanakkor valahogy el kell érni azt, hogy frissnek hasson a játék. Egyedül ezt a legutolsó pontot tudnám felhozni, melyben kizárólag az előd a „hibás”, de az összbenyomásban ettől függetlenül igen fontos tényező. Ha egy jó kis sztorivezérelt akciójátékra vágysz és nem zavar, hogy nácikat kell halomra ölnöd, akkor nem fogsz csalódni.



ISMÉT ITT A POFONLÁDA…

WWE 2K18

[ÍRTA POZANDR] Az ősz hónapjai egyet jelentenek a sportjátékok megjelenésével, és ez alól a WWE sem kivétel. A pankráció rajongói így ismét a ringbe léphetnek, hogy kipróbálják azt, amit a valódi harcosok csak hosszas gyakorlás után mutatnak be nézők ezrei/milliói előtt.

A sport egyidős az emberiséggel, igaz, a szervezett sportversenyek sokkal későbbre datálhatók. Az első ókori olimpiai játékokat a források szerint a Krisztus előtti 700-as évek közepén rendezték meg, egy évszázaddal később pedig már a sportolók az ökölvívás és a birkózás egyfajta keverékét is játszották: ez tekinthető a pankráció legősibb formájának. A sportnak ez a fajtája, ahogy az összes többi is, az idők folyamán fejlődött, változott, de igazán csak az 1970-es és 1980-as években terjedt el, amikor Vince McMahon, az 1945-ben született pankrátor lett a WWE elnöke. Innentől kezdve a pankráció sportjellege háttérbe szorult, és sokkal jobban előtérbe kerültek a látványelemek, amik a mai napig meghatározzák a WWE küzdelmeket, azok hangulatát. A harcokat – hiszen ezek harcok, szimulált jellegük ellenére is – elképesztően sokan nézik, 2016-ban a Wrestlemania rekordot állított fel, amikor a Texas állambeli arlingtoni AT&T Stadiumban több, mint százezer ember követte élőben Eric Rowan, a Szikla, Roman Reigns és a többi nagyágyú küzdelmét. A WWE küzdelmek az Egyesült Államokban legalább olyan népszerűek, mint az NFL meccsek, a sportág felfutásával egyidőben pedig megkezdődött a pankrációs videojátékok térhódítása is, aminek legújabb felvonása, a WWE 2K18 egyszerre jobb és rosszabb is, mint az előző rész.

ÚT A CSÚCSIG

A hosszú éveken keresztül PlayStation-exkluzívként megjelenő sorozat részeit 2013-ig a THQ adta ki, majd a jogok a 2K Sportshoz kerültek. Az első epizód, a 2000-es WWF Smackdown óta a széria többször megújult, de a 2K égisze alatt sem tudott igazán a csúcsra jutni, nem úgy, mint a kiadó másik, jó hírnévnek örvendő címe, az NBA 2K. Bár minden rész kapott hidegetmeleget, az idei felvonás játékmenet szempontjából nagyjából ugyanazt kínálja, mint az egy évvel ezelőtti epizód. A pankráció virtuális receptjét nagyon nehéz megújítani, hiszen a téma alapvetően kötött. Most is bekerültek a játékba a sportág legnagyobb nevei: Seth Rollins, a Szikla, Roman Reigns, John Cena, Bobby Roode és így tovább. Az alapjáték 174 harcost kínál, de a DLC-kel és a karakterek alternatív verzióival ez a szám már 200 fölé kúszik – elképesztő mennyiség! Azonban az első meccset elindítva azonnal meglátszik, hogy a játékmenetben nem sok változás történt. Noha vannak új lehetőségek, játékmódok, alapvetően ugyanazt kapják a vásárlók, mint tavaly ilyenkor. A kiválasztott harcossal a szorítóba lépünk, ahol a cél, hogy a lehető leglátványosabb módon intézzük el az ellenfelet – vagy az ellenfeleinket, ugyanis immár egyszerre nyolc pankrátor is megküzdhet egymással, és most nem a játék multiplayer módjáról van szó. A „látvány" pedig meglesz: sok-sok gyakorlással nagyon szép mozdulatokat lehet előhozni, de ehhez idő kell. A WWE 2K18 továbbra is figyeli és elemzi a játékban nyújtott teljesítményünket, éppen ezért érdemes először az egyjátékos módban kitapasztalni a lehetséges kombókat, hogy azokat felhasználva a kibővített MyCareer és az új Road to Glory játékmódban ne tűnjünk teljesen kezdőnek. Szükségetek lesz a tapasztalatra, mert a MyCareer módban már nemcsak a küzdelmekben vehettek részt, de az azok közötti tevékenységeket is jelentősen kibővítette a Yuke's csapata.

Hogy mikre kell gondolni? Nos, miután Matt Bloom felfedezi bennünk a tehetséget, azonnal lehetőséget ad számunkra, hogy elinduljunk első NXT meccsünkön, és innentől máris rengeteg játékmenetbéli opció áll rendelkezésünkre. Készíttethetünk magunkról fényképeket, szóba állhatunk mindenkivel, aki csak megfordul a backstage-ben, szövetséget köthetünk más pankrátorokkal vagy éppen kihívhatjuk őket, küldetéseket vehetünk fel, és a barátaink is feltűnhetnek a karrierünkben, de persze nem feledkezhetünk el a küzdelmekről sem. Azonban nem vagyunk feltétlenül rákényszerítve a ringbe szállásra, választhatjuk azt is, hogy a WWE 2K17-ben már megismert promócióban győzzük le az ellenfelet, ugyanakkor ez a visszájára is fordulhat. Kezdő karakteremmel kétszer is Bobby Roode-nak mentem neki, megesküdtem a nézőknek, hogy földbe döngölöm a kanadai pankrátort. Ezt meg is lehet tenni, de el is lehet veszíteni ellene a harcot. Hogy utóbbinak milyen következményei vannak, sejthető…

A győzelem egyébként nemcsak azon múlik, hogy mi mennyire vagyunk ügyesek vagy nagyszájúak, de azon is, hogy mennyire vagyunk képesek az ellentámadásokat megfelelően időzíteni. Ez a küzdelmek legnehezebb pontja, sokszor tizedmásodperceken múlik az eredményessége. Emiatt vagy a reakcióidőnknek kell nagyon jónak lennie, hogy pontosan abban a pillanatban nyomjuk le a gombot, amikor kell, vagy az ellenfelek

ADATOK

KIADÓ
2K Sports

FEJLESZTŐ
Yuke's/Visual Concepts

MŰFAJ
sport

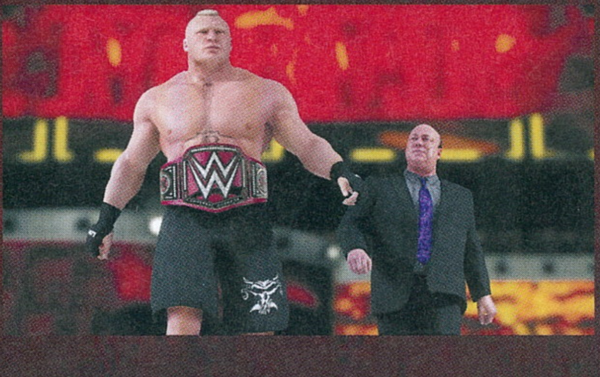
INFO

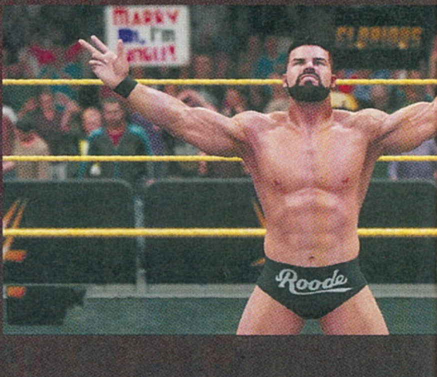
MEGJELENÉS
2017.10.17.

ÁR
60 euró (kb. 18 ezer forint).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-3550 / AMD FX 8150 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 670 / Radeon HD 7850 VGA, 50 GB HDD.

„A bikinifelső sajnos nem volt elég az éljenzéshez, ideje hát szétvernem valaki fejét."





TIPPEK, TRÜKKÖK

ÉN HŐSÖM

A MyCareer legelső eleme a saját pankrátor létrehozása. A lehetőségek tárháza egészen elképesztő, szinte mindent személyre lehet szabni a fej formájától kezdve a kidagadó erek mintázatán át a harcos által viselt ruházatig. Így biztos lehetsz abban, hogy az online küzdelmek alatt nem fogsz belefutni egy ugyanolyan karakterbe, mint amilyen a tiéd. Nyugodtan ereszd szabadon a fantáziád, és alkosd meg ezerrel a saját harcosod!

RTFM

Ha kezdő vagy, töltsd le az internetről a WWE 2K18 kézikönyvét, és az első küzdelem előtt tanulmányozd át az irányítást, mert a játék csak pár alapvető metódust mutat be, ami közel sem elegendő a győzelemhez. A gyakorlás még így is szükséges a tökéletes, látványos mozdulatok elsajátításához, csakúgy, mint a valóságban. Higgyétek el, megéri! Minél szebben végzel ellenfeleddel, annál több XP-t fogsz kapni a győzelmek után!

CURT MAJD SEGÍT

A gyakorláshoz (1-on-1) magas pontszámmal rendelkező harcost érdemes választani, és őt kell ringbe küldeni egy alacsonyabb szintű ellenféllel szemben. Az azonnal elérhető harcosok közül Curt Hawkins csak 72 ponton áll, így ideális jelölt arra, hogy rajta próbáljuk ki a fogásokat. Ahogy pedig haladunk előre a fejlődésben, úgy nehezíthetjük saját dolgunkat azáltal, hogy egyre keményebb ellenfeleket próbálunk meg elverni.

FINISH HIM!

Minél változatosabban püfölitek el az ellenfeleket (ez a pontszám és egyben VC növelés egyik alapja), annál gyorsabban tudjátok előhozni az ún. „Finisher" mozdulatokat, amiket PS4 konzolon a zöld háromszög gombbal lehet végrehajtani. Érdemes az összes pankrátornál előhívni ezeket: önmagukban sikerélményt adnak, különösen a nagyobb harcosok (Bam Bam Bigelow, Brock Lesnar, Roman Reigns, stb.) esetében.

HARCOSOK KLUBJA

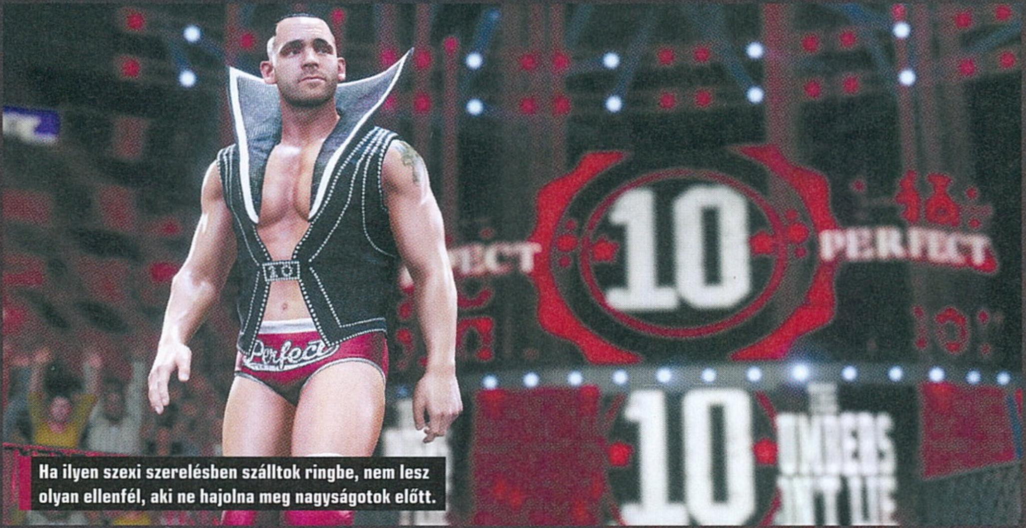
A tavalyi játék egyik legszórakoztatóbb része volt a Backstage Brawl. Ezt a lehetőséget az idei rész is megkapta, a fejlesztők pedig jelentősen kibővítették a területet, ahol a felek megküzdhetnek. Irodákban, öltözőkben, de még a parkolóban is lehet verekedni, ráadásul a helyek interaktívak, a tárolókból pl. elő lehet venni különféle tárgyakat. Baseballütővel akarod leverni az ellenfeled? Megteheted! Csak a való életben ne csináld...

WITNESS ME!

Fontos a játékbeli gazdaság, még akkor is, ha nem pénzért vesszük meg a virtuális valutát. VC-t számtalan módon lehet keresni: növelni kell a drámát, le kell nyűgözni a nézőket, minél többet kell használni a Signature- vagy Finisher-mozdulatokat, de még az is befolyásolja a megszerzett pénz mennyiségét, hogy milyen ruhát viselünk hétről-hétre. A leglassabb, ugyanakkor biztos eredményt hozó módszer az állandó 1-on-1 meccsek játszása...

ARANYAT AKAROK!

Az achievement- és trófeavadászok örülhetnek, mert több mint félszáz teljesítménypont oldható ki. Ezek egy része simán megszerezhető azáltal, hogy megnyerünk egy-egy küzdelmet meghatározott játékosokkal, de vannak bonyolultabbak is. Ezek technikai mutatványokhoz kapcsolódnak, vagy pedig a játékmódokhoz (pl. nyerj meg 50 meccset a Road to Gloryban). És itt vissza is értünk mindennek az elejére: mindenhez a gyakorlás a kulcs!



Ha ilyen szexi szerelésben szálltok ringbe, nem lesz olyan ellenfél, aki ne hajolna meg nagyságotok előtt.

animációit kell figyelni. Szerencsére a fejlesztők a Submission-helyzetek kezelésére ráhúztak egy új irányítási metódust (de a régi is megmaradt), így jóval könnyebben menekülhetünk meg a vereségtől.

Ennek még nagyobb súlya van a Road to Gloryban. Ez egy online játékmód, a játékosok által létrehozott karakterek mérkőznek meg benne egymással, akik a harcok közben fejlődnek, tapasztalati pontokat szereznek, és képességfokozókat valamint egyéb jutalmakat kapnak. Természetesen itt is az a cél, hogy a globális eredménytábla csúcsára kerüljünk. Ez persze hosszú folyamat, csillagokat kell szerezni a PPV (Pay-Per-View) eseményekbe való kvalifikációhoz. Itt jön be a mikrotranzakció léte, vagyis inkább nemléte, mert bár a WWE 2K18-ban VC és lootbox is van, ezeket mind-mind játékkal kereshetjük meg. A Road to Gloryban egy-egy győztes csatáért akár több lootboxot is kaphatunk, ezek mindegyike pedig mindenféle jósággal van megtömve. Mozdulatokkal, kozmetikai cuccokkal és így tovább, de nem kell értük fizetnünk, hurrá – reméljük, ez a jövőben is így marad! A kihívások teljesítése szórakoztató feladat, ráadásul ezek időről időre változnak, szóval unatkozni nem igazán lehet a WWE 2K18-cal. Játékmódok dögivel vannak (a WWE Creations és a Universe is megvan) és ez nagyon jó dolog, mert a Yuke's alkotása képes hosszú ideig a képernyő előtt tartani a játékost.

HIBÁK A GÉPEZETBEN

Jó, jó, a játékmenet megfelelő, még ha nem is sokat változott. Akkor mi a gond? Hát az, hogy a WWE 2K18 nem mentes a technikai hibáktól, ezek pedig képesek a játékélményt erősen lerontani, elsősorban PS4-en. Elég elkeserítő érzés, mikor azért veszít el egy meccset az ember, mert a harcosa nem reagál a támadási gomb lenyomására. És ez csak egy a sok hiba közül. A hangok néha elhalnak, a küzdő felek feje felett a nevek fel vannak cserélve, és a MyCareer módban a szereplők még mindig csak tátognak, amit nagyon rossz látni... Ugyanakkor ezen hibák ellenére a technika, vizuális szempontból javult. A grafika (főleg a bevilágítások minősége) jobb lett, az animációk még folyékonyabbak, a küzdelmek tempója így gyorssá vált, ami jót tett a WWE 2K18-nak.

HARCOS ANGYAL

A WWE rajongók tehát élvezni fogják a játékot, de az alkalmi játékosok is tehetnek vele egy próbát, különösen azért, mert a realisztikus sorozatok közül (pl. UFC Undisputed, Fight Night stb.) ez az egy maradt meg a piacon. Így tehát hiánypótló a WWE 2K sorozata, ami megérdemelné, hogy kiemelkedjen. Ez azonban csak egy komolyabb reform után lehetséges. A sorozatra nagyon ráférne egy minőségi szinkron, az irányítást és a menürendszert is meg kellene újítani, és ez csak néhány dolog, amin feltétlenül jó lenne változtatnia a Yuke'snak. Ezekkel kitörhetne abból a középszerből, amibe a kritikusok taszították az elmúlt években. A kievickélés viszont csak a fejlesztőkön múlik, ideje lenne a cselekvésnek. A labda az ő oldalukon pattog, hogy meghallják-e a kritikákat, csak rajtuk múlik.

ÉRTÉKELÉS

POZANDR

A WWE 2K18 nagyon szép tartalmat kínál, a verekedés élvezetes, a technikai hibák már nem annyira.

TÁLALÁS:	84%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	72%

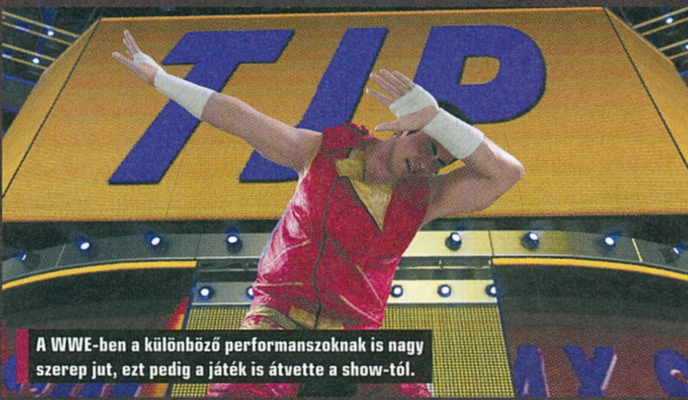
PRO

Tucatnyi mód áll rendelkezésre, hogy kitapasztaljuk a rengeteg harcos képességeit.

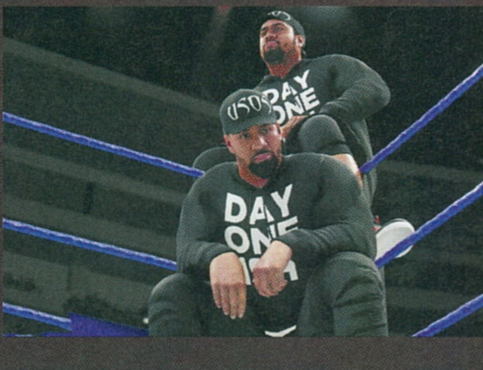
KONTRA

Az irányításon még mindig lehetne finomítani.

78%



A WWE-ben a különböző performanszoknak is nagy szerep jut, ezt pedig a játék is átvette a show-tól.



MINDENHOL CICIKET LÁTOK!

Nights of Azure 2
Bride of the New Moon

[IRTA **BÜJTI**] Vannak emberek, akik azt mondják, cicimániás vagyok. A kerekded formákért pedig valóban rajongok, de mikor az utcán, a tévében, a moziban, sőt már a videojátékokban is rendre szembe jön a női nem csodás látványa, kicsit sem titkolt erotika társaságában, akkor vajon tényleg bennem van a hiba?

És akkor erről most beszélgessünk, egyfajta anonim körként, ahol mondjuk, én vagyok a legrosszabb helyzetben, hiszen fel kell fednem kilétem. Sziasztok, Gábor vagyok, a többit már tudjátok, a helyzet pedig az, hogy a PC-re idén megjelent első rész után (a 2017/03-as Guruban írtunk a portról) már a második is elérhető ebből a játékból. Siklara kicsit lemondó volt az előzmény tesztjénél, ahol felvezette a kebelbarátnők történetét, miközben elég sok karaktert szánt a nem mellesleg fontos testrészekre is – bár a legnagyobb baj talán az eredetileg 2015-ös produkció PC-s változatának minőségével volt. Valljuk be, ez egy kétéves játéknál nem meglepő, a folytatás, a Bride of the New Moon azonban Japánban is csak néhány hónapos, sőt immáron a technikai megoldásokat sem kellett a Vita képességeihez igazítani, avagy a második rész eleve némi előnnyel indít. Már ha folytatásként tekintünk rá, hiszen játékmenetét, történetét és megoldásait tekintve simán lehetne remake, egyfajta esztétikai beavatkozás keveske plasztikázással (talán még egy kis szilikon is becsúszott – vannak rendellenesen elhelyezkedő keblek is a programban), ami viszont kimondottan jó hír a frissen érkezetteknek. Merthogy felesleges a korai verzióval bajlódni, ha van jobb is, és ez a Nights of Azure esetében teljesen igaz.

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Gust

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.24.

ÁR
Steamen 60 euró, vagyis nagyjából 18 600 forint, PS4-re hasonló árban van.

GÉPIGÉNY
Core i5 2,66 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX660 vagy jobb VGA (2 GB VRAM), 25 GB HDD.

KEBELBARÁTNŐK 2 – ÚJRAMELEGÍTVE

Nagyon vissza kellett fognom magam, hogy ne valami pornófilmes belcímet írjak, de nem akarom ezzel degradálni a programot, noha a sztori megérdemelné. Történet terén nincs nagy változás, a márciusi teszthez képest minimális az eltérés, mondjuk Azure-szűzként nekem ez így jó is volt, mert egy újszülöttnek ugye minden vicc új. Szóval volt a Nightlord, aki a gonosz megtestesítője a játék történelmében, de sikerült legyőzni, vére azonban esőként terítette be a világot, hogy átváltoztasson minden élőt, akit ért. Így született egy rakás démon, szörnyeteg, hogy aztán a sötétséggel teli birodalmat félelemmel telítsék meg. Persze vannak hősök, vagyis hősnők, mellbőség terén szépen eleresztett harcosok és varázslók, ők küzdenek a mindent megrontó erőkkel.

A kulcsfigura Aluche (az első rész hősnőjének átkeresztelt, kicsit módosult változata), aki a régóta nem látott Lilianával történő találkozása során elképzelhetetlen kalandok részesévé válik. Őt irányítva futottam össze a barátnéval, akit aztán a főtanács áldozati báránynak választ: ő lesz a Hold Menyasszonya (Bride of Moon), akit a Holdkirálynő (Moon Queen) oltárán kell feláldozni, ezzel elérve a békét. Szóval a barátnő sorsa igen hamar kiderül, és bizony ez is rányomja a bélyegét a hangulatra, mert nem jó móka úgy indítani a sztorit, hogy „te, itt van a kis pajtásod, de ne nagyon kedveld meg, mert meg kell halnia". Aztán alig haladtam tovább, egy komolyabb összecsapás egy igen hirtelen halálesettel és tragédiával zárult, ami némileg meg is

A szokatlan stílus védelmében...

Manapság nincs egyszerűbb annál, mint rávágni valamire a „szexista" jelzőt, legyen szó játékról vagy filmről, csak mert a női test is szerepet kap benne. De egy pillanatra nézzen mindenki magába, fátyol vagy inkább lópokróc mögé rejtve a kultúránkat lassan, de biztosan felemésztő képmutatást. A női test egy fantasztikus és gyönyörű csoda, ami a művészetnek is szinte azóta része, mióta az emberiség megszületett, így nem meglepő, ha bekerül a modern szórakoztatási formákba, illetve hogy a férfiakra hatással van. De ezek csak pixelek, a Nights of Azure vagy a Dead or Alive csak egy játék, semmilyen módon nem árt senkinek, sőt a női nem rajongójaként eleve azt mondom, hatalmas különbség van aközött, hogy jól megbámulsz egy lányt, majd utánakiabálsz, meg aközött, hogy finoman végigméred és rámosolyogsz. A női test némi tisztelettel is ott lehet a középpontban.

Nem egy túlságosan bonyolult játék az új Azure, de azért megvan a küzdelmek sajátos hangulata.

Nagy mellek ide vagy oda, a lánykák bizony a túlzott másodlagos nemi jellegek ellenére is ügyes harcosok.

lepett. Emiatt aztán csak pislogtam az első órában, mint hal a szatyorban, kicsit úgy érezvén, hogy valami szappanopera részévé váltam, viszont ezzel sikerült a figyelmemet is megragadni, hogy kezdeti ellenérzéseimmel szemben tök jól szórakozzak a Nights of Azure második epizódjával.

A KÜLSŐ MEGRAGAD, A BELSŐ MEGTART

A bajok az indításnál kezdődtek, mikor a telepítés utáni kis ablakban angol nyelvet nyomokban sem véltem felfedezni, ráadásul a felbontás terén is elég rossz opciók álltak rendelkezésre. Aztán valahogy sikerült kivarázsolni a nyelvválasztáson túl az 1080p mellett élvezhető képet, amihez 60 fps társul, szóval csak megnyugodott a lelkem. Komoly probléma ezután már nem is akadt, maximum a nagyjából óránkénti összeomlás, ami miatt gyorsan megtanultam, hogy mindig mentsek, ha a központi helyszínre kerülök. Amúgy meg jött a sztori, a sok akció, szóba került a sötét úr, a Holdkirálynő és a többi, bár bevallom, sokszor nem tudtam a történetre összpontosítani az ugráló, izgő-mozgó, idővel lengébb ruhába öltöztetett mellek látványától.

Maga a Nights of Azure kellemes keveréke a hagyományos JRPG és a musou stílusoknak. Nincs benne annyi ellenfél és csata, mint mondjuk egy Warriors-játékban, viszont így is dögivel özönlenek elő az opponensek. Másfelől a szerepjátékos vonal is csak visszafogottan érhető tetten, kicsit lehet fejlesztgetni, váltogatni a karaktereket, választani az elérhető küldetések közül, de valamennyire nyugodt, lazító keretek között. Egyedül az időkorlát bonyolítja a dolgot, Aluche ugyanis sérülései, elváltozásai miatt csak egy ideig bírja ki a távollétet, adott időközönként vissza kell térni a szállásra, különben kezdheted újra az aktuális küldetést az utolsó mentéstől. Viszont minden szintlépésnél megnő az időtartam, az pedig teljesen rajtad áll, hogy éppen mit akarsz kezdeni a napoddal – segítesz az egyik lánynak a kutatásaiban, tisztogatod az ellenfeleket vagy haladsz a sztoriban. Egyetlen apróságra figyelj közben: a Hold minden egyes nap folyamán egyre inkább árnyékba kerül, néha egy-egy főellenfelet kell legyőzni ahhoz, hogy az árnyékos rész visszaszoruljon, avagy muszáj haladni a történettel, különben game over.

Minden teljes 3D-ben pompázik, a harcok valós időben zajlanak le, menedzselheted a segítőidet, választhatsz a küldetések között – egy szavad nem lehet a játékmenetet figyelve, ráadásul a környezet is jobban ki lett dolgozva, ahogy a karakterek is sokkal szebbek. Persze a Koei játékai soha nem indulhatnak a 'legszebb játék a piacon' elnevezésű kategóriában. Viszont a harc tényleg élvezetes, változatos, sokféle kombó vethető be, amikhez különböző extrák is társulnak, így a társakkal közös csapások is kivitelezhetők, sőt még ezeket is kombinálhatod. Ha pedig Szolgok, ahogy Siklara nevezte el a támogató szereplőket, akkor érdemes megjegyezni, hogy immáron egész sok paranccsal menedzselhető a három muskétás: két kisebb lény, akik akár titkos járatokat is megnyithatnak, meg egy fontosabb karakter, akivel néha romantikázni és flörtölni lehet.

Van minimális érzelmesség, meg egy kis erotika, de messze még a hentai mélysége, a központi hubként funkcionáló hotel fürdőjében is inkább csak dresszre vetkőznek a lányok, amit viszont (a további megnyitható ruhák társaságában) később a rendes pályákon is be lehet vetni, és ettől az átöltöztetett hölgyek különösen attraktívan festenek a harcok közben. Persze van némi ismétlés, avagy sokszor vissza kell térni ugyanarra a helyszínre, a terepek meg nem azok a látványos területek, amik egy Witcher vagy Dark Souls esetében mondjuk megszokottak, de az egyre durvább támadásokkal, a nagyjából finomra hangolt kezeléssel és élvezetes kaszabolással sikerül elérni, hogy egy percig se legyen unalmas a móka.

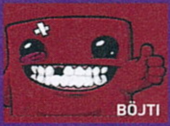
Kerekded idomok, látványos harcok, és a megszokott fantasy környezet – ha ez az, amire vágysz, nem fogsz csalódni.

SIMÁN CSAK JÓ

Vagyis a játéknak ténylegesen megvannak a hibái, amik részben a japán játékfejlesztéssel és igényekkel kapcsolatosak, de emellett bőven szerethető, a sztorijában vannak érzelmek, maga a játékidő pedig 10 óra felett van. Mindenképpen a produkció ellen hozható fel viszont az ára (ez is tipikus a Koei kiadásainál), és hogy technikailag nem versenyezhet a modern nagy címekkel, minden más téren viszont ajánlható, főleg azoknak, akik az egyszerűbb előzménnyel nem találkoztak.

A Bride of the New Moon nem nevezhető valódi folytatásnak: drága is, nem is igazán szép, de van benne valami, ami kifejezetten megragadja az embert. A klasszikus muzsika találkozása a gitárral, a látványos kombók egyaránt felelősek azért, hogy nem lehet mellette unatkozni, na és persze a lányokat se felejtsük el a domborodó idomaikkal. G

ÉRTÉKELÉS



BÖJTI

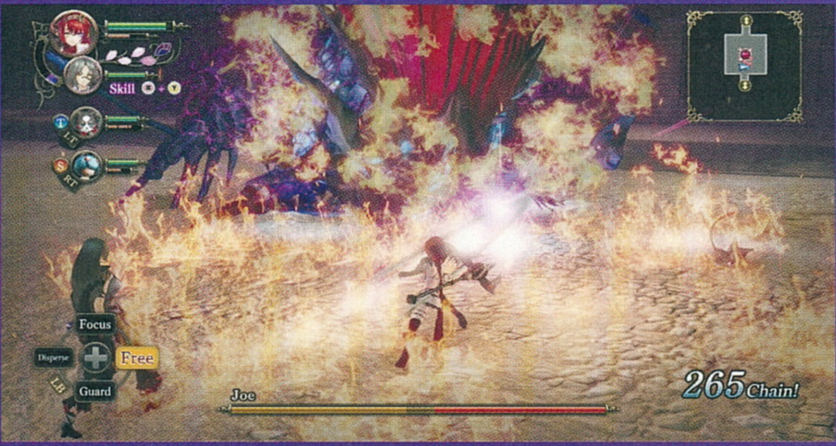
Nem kifejezetten folytatás, inkább remake, hiszen sok szempontból hasonlít az előzményre, így viszont elég drága mulatság.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Csinos lányok, ugráló cicik, remek harcok, néhol egészen izgalmas – persze sok szempontból komolytalan – sztori.

KONTRA
Összeomlásra hajlamos, kevés az igazi újítás, nagyon drága, technikailag pedig még mindig elmaradott, hiába a ráncfelvarrás.

68%



PC MESTERFAJ, ELŐRE!

DESTINY 2

[ÍRTA CHRIS] Közel másfél hónapot kellett várni, hogy a konzolos megjelenés után befusson a Destiny 2 PC-s változata, aminek köszönhetően végre mi, PC-sek is megismerhetjük, mire föl repkedtek a magasztos jelzők a játék kapcsán. Nem akarunk előre szaladni, de persze, hogy PC-n a legjobb.

A 2014-ben megjelent Destinyre PC-ként rettentő féltékeny voltam, még akkor is, miután beszereztem egy PS4-et és beleöltem vagy 30 órányi játékot abba a verzióba. Nehezen tudtam csak feldolgozni, hogy egy ilyen szuper játékkal miért nem játszhatunk mi, PC-sek, pedig egy FPS-ről van szó, mely egy olyan műfaj, amiről kellő arroganciával kijelenthetjük, hogy PC-n az igazi. Szóval itt volt ez a konzolexkluzív Destiny, amit hiába utáltam, hogy nincs PC-re, minden mellette töltött pillanat maga volt a gyönyör, még annak ellenére is, hogy megjelenéskor hemzsegett a hibáktól. Az Activion és a Bungie ugyanis egy olyan cuccot tett le elém, melyben megtalálhatók voltak a HALO-sorozat erősségei, amiket rám nézve különösen veszélyes addikciót okozó szerepjátékos elemekkel bővítettek ki. Hatalmas világok (na jó, annyira azért nem voltak hatalmasok), rengeteg küldetés, napi kihívások, bossharcok, instance-olt területek és raidek kötöttek le hónapokon át, amíg végül beleuntam a lövöldözésbe és áttértem valami kevésbé költséges szórakozásra. Pár hónappal a megjelenés után ugyanis megérkezett hozzá az első DLC, melynek ára kiverte nálam a biztosítékot. Nos, mindez viszont három évvel ezelőtt történt, most pedig itt a folytatás, ami végre PC-n is elérhető, és jelentem sokkal jobb, sokkal szebb, mint amire számítottam. Valaki mentsen meg, ugyanis újra Destiny-függő lettem!

HÁROM ÉVVEL EZELŐTT

Azoknak, akik lemaradtak a Destiny első részéről, hadd tegyek egy kitérőt a PC-s verzió értékelése előtt arról, hogy mi is valójában a Destiny, illetve, hogy mi a jó a folytatásban. Nos, a Destiny egy belső nézetes lövöldözős játék, melyet a HALO-szériát jegyző Bungie készített még 2014-ben. Különlegességét az adta, hogy a történetorientáltsága mellett egy nyitott, MMORPG-szerű világba helyezték, melyben a játékosoknak kismillió egyéb feladat állt a rendelkezésükre ahhoz, hogy lekössék magukat. A sztori végigjátszása után napi küldetéseket teljesíthettek, háromfős, csoportos bevetéseken vehettek részt, PvP-csatákat vívhattak, és ezeknek köszönhetően fejleszthették karakterüket és annak felszerelését. A Destiny első része jó néhány gyermekbetegséggel küszködött, kezdve az elrontott lootrendszertől a PvP-ben túl erősnek bizonyuló egzotikus ritkaságú fegyverekig, de ezeket a hibákat idővel orvosolták a készítők. Sajnos az alapokba viszont már nem tudtak belenyúlni, ezért a folytatásra, azaz a Destiny 2-re maradt a hibák végérvényes kitörlése az emlékezetünkből. Ez pedig mondhatni tökéletesen sikerült nekik.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Bungie

MŰFAJ
online lövölde

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.24.

ÁR
17 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-3250 3,5 GHz / AMD FX-4350 4,2 GHz CPU, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 / AMD Radeon HD 7850 2 GB VGA, 40 GB HDD.

A Destiny 2 megtartotta mindazt a jót és szépet, ami miatt öröm volt játszani az első résszel, és kibővítette olyan további lehetőségekkel, melyek kapcsán már nehéz fogást találni rajta. Maradt az eszméletlen jó gunplay, pontosabban az akció, ami olyan szinten ütős, hogy 30 órányi játék után is élvezetes marad tőle a program. A fegyvereket fantasztikusan jó érzés elsütni, a lövedékek útját szinte egyenként lekövethetjük a levegőben, a fizika parádés, a speciális effektek pedig minden képzeletet felülmúló látványorgiává varázsolják a harcokat. Szükség is van arra, hogy ezen a téren jól teljesítsen a játék, ugyanis gyakorlatilag mást sem csinálunk benne, mint egyik helyről a másikra rohanva lövünk, rakétázunk, gránátokat dobálunk, és irtjuk a naprendszerünket ellepő idegen fajokat.

Emellett a sztori is sokkal koherensebb és érdekesebb lett, s bár néhol már-már kicsöpöghet egy kis szájnedv a gépünkből, még bőven az elfogadható szint felett van. A program ezúttal tele

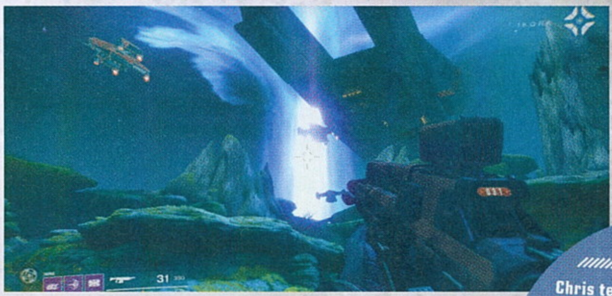
Motorozni még az apokalipszis után is hatalmas muri, megszálló rút idegenek ide-oda.

Ne kérdezzétek, mi ez a lézerháló, Chris mindenesetre ezen is keresztülfőtte magát, mint ahogy minden más akadályon.

van tartalommal, bár a „tele" szót érdemes óvatosan kezelni, ugyanis legfeljebb 20-30 órányi szórakozást ígér jelen pillanatban, ami egy FPS-től nagyon is sok, de egy szerepjátéktól sajnos nem az. Mindenesetre a napi kihívásokkal, a reputációs tokenek farmolásával, a klán szintünk emelésével és az összes többi elfoglaltsággal bőségesen kijut a jóból mindazoknak, akik felhúzzák karakterüket a maximális szintre, és elkezdik kibontani a végjáték tartalmát rejtő ládikát – egyébként ebben is erősebb a Destiny 2 az első résznél. Lényegében tehát egy olyan folytatást kaptunk, ami megtartotta annak erősségeit, tanult a hibáiból, és igyekezett tökéletesre csiszolni mindazt, amit a készítők megálmodtak. A látványra és a tálalásra már az előző rész esetében sem lehetett panasz, amit ezúttal sikerült még tovább tökéletesíteni. A táj fantasztikusan néz ki, az ellenfelek mozgása és az effektek példaértékűek – bárhova is nézünk, aprólékos munka köszön vissza ránk. A zene és a hanghatások pedig már tényleg csak a hab ezen a csodaszép tortán, főleg a fegyverhangok és a robbanások ütnek mélyeket a gyomrunkba. Böjti egyébként hosszasabban is elemezte a konzolos verziót az előző számban, ezért itt most nem merülünk el mélyebben a részletekben. Legyen elég annyi, hogy a Destiny 2 egy kiváló folytatás lett, apró hibákkal.

NINCS VÉGZET, CSAK HA BEVÉGZED

De mi a helyzet a PC-s porttal? Nos, természetesen a PC-s verzió a legszebb, a leggyorsabb és a legjobb mindegyik közül,



ÉRTÉKELÉS

Nem vagyunk konzolellenesek, de amennyiben a maximumra vágysz, a Destiny 2-ből PC-s verziót kell beszerezned. Még akkor is, ha nincs erőműved.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Mi lehet jobb egy nagyszerű játéknál? Természetesen az, ha PC-re is megérkezik, aminek hála még szebb lesz.

KONTRA
A tartalom sajnos nem túl gazdag. Reméljük, nem kell még három játék árát kifizetnünk azért, hogy ez megoldódjon.

90%

és most nem az elitista PC-s mesterfaj beszél belőlem, egyszerű tényeket közlök. Ez az első olyan Activision-játék, amit a Blizzard appból indíthatunk el, tehát se Steamen, se semmilyen más forrásból nem szerezhetjük be, természetesen a dobozos verzión kívül. Amiben erősebb a konzolos társainál, az természetesen a grafika, ami személyi számítógépes változat esetében skálázható, így, ha képesek vagyunk megfelelő vasat tolni a játék alá, a konzolos verziónál egy jóval szebb Destiny 2-t kaphatunk.

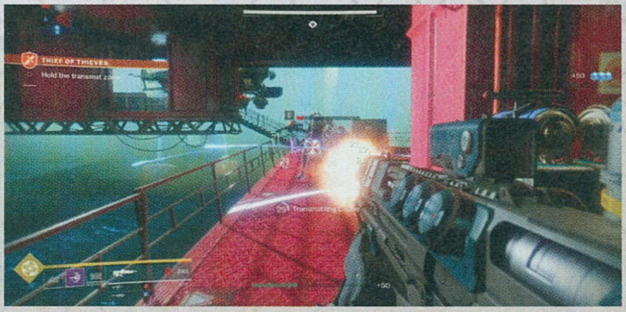
Megszűnik például a képkockakorlát, ha pedig bírja a monitorunk, akár 120 fps-sel, 4K-s felbontásban is játszhatunk vele. A PC-s verzióban három anti-aliasing lehetőség simítja puhára a pixeleket (ebből mondjuk az MSAA-t átmenetileg most kivették a béta után, ugyanis gondok adódtak vele), illetve egy vadonatúj sugárkövetési eljárás (ambient occlusion) is bekerült a játékba, amit simán csak 3D-nek hívnak, de a jól ismert HBAO is megtalálható az opciók közt, ennek köszönhetően az árnyékok sokkal élesebbé válnak. Kapunk 16x anizotropikus textúraszűrést is, amivel a távolabbi felületek maradnak élesebbek, valamint változtathatjuk a részletességeket pár kapcsoló segítségével, hogy minden gépen ideálisan futhasson a játék. Ezenkívül PC-n lehetőség van a FoV, azaz a látószög

Chris tesztje elsősorban a játék PC-s aspektusait ismerteti. Amennyiben ennél részletesebb elemzésre vágysz, úgy ajánljuk figyelmedbe Böjti 2017/10-es PC Guruban megjelent 4 oldalas konzolos tesztjét, amelyet a Destiny 2 PlayStation 4-es változata alapján írt. Az újságot a PC Guru Webshopból is megrendelheted, ezen a linken: https://shop.pcguru.hu/pc-guru-2017-10

növelésére is, ami sajnos azonnal kizárja, hogy tisztességes crossplatform változat legyen a Destiny 2-ből. De sebaj, a 21:9 támogatás majd kárpótol, még a játékbéli videók is ismerik ezt a formátumot. A grafikai változások mellett az egér-billentyűzet irányítási rendszer is pluszt ad a játéknak, és ennek köszönhetően megváltozik kicsit a fegyverek visszarúgó hatása is, ami annyit tesz, hogy míg kontollerrel az automata fegyverek visszarúgását a játékosoknak folyamatosan ellensúlyozni kell, addig egérrel már nem. Persze a PC-s verzió is játszható kontrollerrel, ilyenkor a rendszer már újraszabja a recoil-hatásokat a hagyományos módszerre. Kérdéses volt a további tartalmak érkezése is, ugyanis a PC-s verzió csak másfél hónappal később érkezett meg, de nincs okunk az aggodalomra: a DLC-k egyidőben fognak megjelenni a játékhoz minden platformon.

PC! PC! PC!

Rövidre zárva a dolgot, tehát a Destiny 2 PC-s verziója a lehető legjobb választás azoknak, akik szeretnének belekóstolni a minőségi szórakozásba. Persze a játék nem olcsó mulatság, de tartalom szempontjából rendben van, ugyanis legalább 20 órányi szórakozást nyújt, ha pedig bírjuk a repetitív farmolgatást, még további 10-20 órával kitolhatjuk ezt, nem beszélve a jövőben érkező raidekről és fizetős tartalmakról. A Destiny 2 tehát itt van, megérkezett, végre PC-sek számára is elérhető. Mindenkinek bátran ajánljuk, ez ugyanis a 2017-es év egyik legütősebb alkotása. A játékhoz egyébként hasznos tippeket is adunk, nosza, lapozz a következő két oldalra!



AZ ELKERÜLHETETLEN VÉGZETED

DESTINY 2 Tippek-trükkök

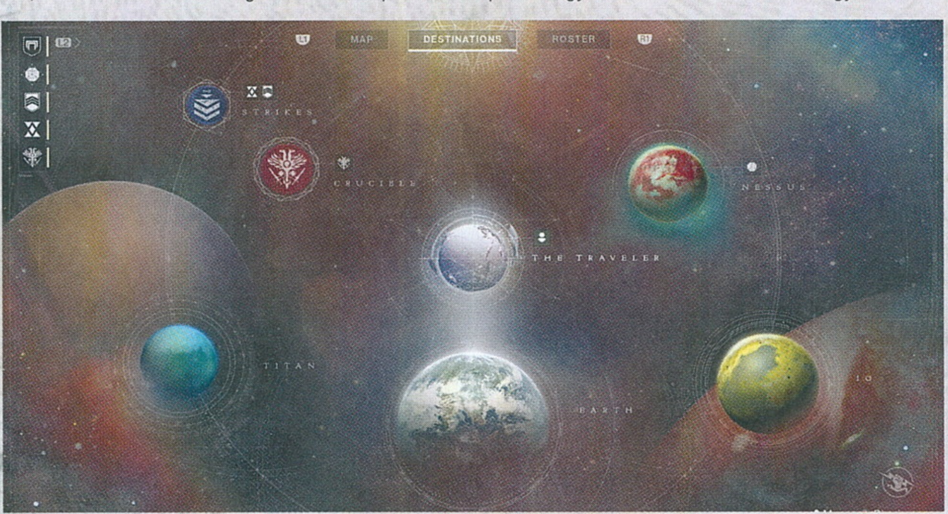
[ÍRTA CHRIS] Bár az előző számban Böjti már alaposan kivesézte a játékot (lapozzátok fel a cikkét a részletes elemzéshez), az előző két oldalon pedig már én is elmondtam a véleményemet a PC-s portról, még két oldal erejéig tartsatok velünk egy kis Destiny 2 tippcsokorra, amelyben a kezdő játékosok számára gyűjtöttünk össze pár hasznos tanácsot és tudnivalót!

KARAKTERGENERÁLÁS

Mint minden jó szerepjáték, a Destiny 2 is karaktergenerálással indít, ahol három lehetséges kaszt közül választhatunk. Bár a képességeiket tekintve a karakterek különböznek, általánosságban elmondható, hogy mindegyik egy lőfegyvereket használó karakter lesz, szóval nem dönthettek rosszul egyik esetében sem, és nem lesztek korlátok közé szorítva, bármit is válasszatok. Az első a Titan, aki egy erős, tankszerű karakter. Képességeivel könnyedén törünk utat nagyobb ellenfélcsoportokon keresztül, hatalmas ütéseivel pillanatok alatt letakaríthatjuk a képernyőt. A második kaszt a Hunter, aki képes álcázni magát és ezáltal meglepetésszerű támadásokat kivitelezni. Végül pedig ott vannak a Warlockok, akik healeri képességeikkel gyógyíthatják magukat és társaikat, valamint képesek erős elementális mágiát is bevetni. Ők hárman később további két-két különböző képességfát is megnyithatnak, amint elérik a 7. és a 15. szintet, így mindegyik kaszt három különféle képességrendszert használhat. Ezek között akadnak olyan skillek, melyek csapatban nagyobb előnyöket jelentenek, ezért érdemes minden képességet alaposan megismerni és kipróbálni ahhoz, hogy teljes képet kapjatok karakteretekről (illetőleg ha szólóban vagy inkább barátokkal nyomultok, más-más skillsetekkel is elkezdhettek kísérletezgetni).

FEGYVEREK

A Destiny 2-ben a fegyvereket három csoportba sorolhatjuk. Először is vannak a kinetikus fegyverek, ezek kerülnek az első foglalatba. Ezek tipikus lőfegyverek, tehát lövedéket lőnek, ezek a becsapódásukkal sebeznek az ellenfeleken. Ezután jönnek az energiafegyverek, melyek már elementális sebzést okoznak, ami lehet tűz, void vagy elektromos (tehát mondhatni ez a „mágia" a Destiny 2-ben). Az energiafegyverekkel könnyebben semlegesíthetjük ellenfeleink pajzsát, a kinetikusokkal pedig nagyobb sérülést okozhatunk akkor, ha már nincs pajzs rajtuk. Természetesen a sebzés típusa is befolyásolja annak mértékét, ugyanis egyes ellenféltípusok ellenállóbbak egyes sebzéstípusokra, vagy épp érzékenyebbek másokra. A harmadik fegyverkategória a power fegyvereké, amelyek különleges lőszert igényelnek, sebzésük pedig sokszorosa a másik kettőnek. A power fegyverek sörétes, távcsöves vagy fúziós puskák, illetve gránát- vagy rakétavetők lehetnek. A kinetikus és az energiafegyverek automata, pulse (három lövedék egy elsütésre), scout (félautomata), illetve oldalfegyver és géppisztoly kiépítésben érhetőek el. Érdemes úgy kialakítani az arzenálodat, hogy legyen nálad egy nagyobb távolságra és egy közelharcra ideális mordály, például egy auto vagy egy pulse rifle, valamint egy hand gun. Harmadik fegyvernek pedig valami olyat használj, aminek tetszik a sebzéstípusa – igazából itt nincs túl nagy hibalehetőség, bár személy szerint a fusion rifle-t nem tartom túl hasznosnak.



TÁRGYAK

A Destiny 2-ben öt ritkasági tárgyszintet különböztetünk meg. Az első a common (hétköznapi), ami sima fehér színű. Ezt követi az uncommon (egyedi), azaz a zöld színű tárgyak, majd a kékek, azaz a rare (ritka) cuccok. E fölött találhatunk még legendary és exotic páncélokat és fegyvereket is, melyek már csak a maximális 20. szint elérése után bukkannak elő. A nem kívánatos tárgyakat alkatrészekre bonthatjuk, ezek a ritkaságuktól függően adnak komponenseket a számunkra, amiket a gunsmithnél további tárgyak vásárlására válthatunk be, valamint feljavíthatjuk egyes tárgyaink erejét is általuk. Minél ritkább egy tárgy, annál értékesebb tulajdonságokkal ruházhatja fel karakterünket – ezeknek a leírását érdemes mindig elolvasni, ugyanis nem feltétlenül adnak számunkra bónuszt. A tárgyaknak nemcsak ritkasági, hanem úgynevezett powerszintje is van. Például egy 15-ös szintű legendary ritkaságú tárgy ereje kb. 200, ezért, ha

találunk egy 20-as szintű kék cuccot, az lehet, hogy erősebb lesz a ritkább tárgynál. Nyugodt szívvel cserélgessük le a ritka cuccaink is, amennyiben az új tárgy powerszintje nagyobb a jelenleginél, ugyanis ez a szint a legfontosabb a karakterünk számára. A tárgyakat egyébként modolhatjuk és színezhetjük is, ehhez mindössze a jobb egérgombot kell rányomni a tárgyra: ekkor megnyílik egy menü, ahol részletesebben is foglalkozhatunk vele, fegyverek esetében még az irányzék típusát is megváltoztathatjuk. Exotic ritkaságú tárgyak esetében fontos tudni, hogy ezekből fegyver és páncél esetében is csak egy-egy darab lehet rajtunk, tehát maximum kettőt használhatunk egyszerre!

Fontos megjegyezni, hogy a játékban nem hullanak az ölünkbe hirtelen magas szintű tárgyak. A loot mindig a jelenlegi powerszintünknek megfelelően esik, ami e cikk írásakor 265-270-es szinten tetőzhet. Például amennyiben a powerszintünk 215, akkor a legritkább tárgyak is, amiket kapunk, legfeljebb 220-230 körüliek lesznek, ennek köszönhetően pedig csak lassan tudjuk feltornázni magunkat a maximális szint környékére. Ezért a ritkább engramokat, amiket a kampány befejezése után kapunk, érdemes félretenni, nem pedig azonnal beváltani azokat. Főleg a sárga, exotic tokenek esetében igyekezzünk megállni a beváltást, ugyanis minél magasabb powerszinten váltjuk be, annál nagyobb hasznát vesszük annak a végjátékban. Persze ha nem tervezitek még hónapokig nyüstölni a Destiny 2-t, akkor nyugodtan beválthatjátok azokat már a megszerzés pillanatában.

HOGYAN LEHET JOBB CUCCUNK?

Sajnos nem létezik olyan trükk, amivel megúszhatjuk a farmolást és grindelést a Destiny 2-ben, már amennyiben jobb felszerelést szeretnénk (itt köszön be a Diablo-sorozat öröksége, mely széria egyébként a Destiny-játékok egyik fő ihletője egyben). Érdemes minden lehetőséget megragadni a jobb loot érdekében, tehát nem igazán létezik olyan módszer, amivel már a második nap hiperszuper loot fog az ölünkbe esni. Első lépésként teljesítsünk minden másodlagos küldetést is a bolygókon, hogy azután megnyíljanak számunkra a napi küldetések is. Küldetések esetében figyeljünk az azokhoz ajánlott power szintre, nehogy nyakunkba vegyünk egy túl nehéz küldetést még az elején. Ezek felgöngyölítésével rengeteg reputációs tokent szerezhetünk, melyeket ha beváltunk, legendary tárgyak ütik a markunkat. Gyűjthetünk különféle komponenseket is, amiket hasonlóan kezel a játék, mint a reputációt (ezek megtalálásában segít a ghost modulunk – érdemes őket nem leselejtezni, hogy minden bolygóra jusson egy-egy verzió).

Reputációs tokenből minden bolygón másfélét szerezhetünk. Ezeknek a gyűjtéséhez vegyünk részt publikus eseményeken, vadásszunk le high value célpontokat, és közben járjunk nyitott szemmel, ugyanis rengeteg eldugott ládát találni mindenfelé, amelyek nemcsak tokeneket, hanem pénzt (glimmert) is rejtenek. Különösen ajánlott heroic nehézségű publikus események után kajtatni, ugyanis ezek teljesítése után még erősebb tárgyak potyoghatnak, akár 260-as szint felett is. Jó eséllyel szerezhetünk ritka, legendary vagy akár exotic cuccokat PvP harcok után is, melyek csak 5-15 percig tartanak, így ez az egyik leggyorsabb módja a tárgyfarmolásnak, nem beszélve arról, hogy a PvP is elég szórakoztató területe lett a Destiny 2-nek. Járjunk minden nap strike-okra (3-fős kooperatív küldetésekre), emeljük a strike-ok nehézségét, amint lehet, és próbáljunk meg türelmesnek maradni. A kulcsszó tényleg a türelem legyen – ne akarjunk exotic tárgyakat már az első nap után, ugyanis nagyon hamar beleunhatunk a játékba, ha már nem lebeg elérhető cél a szemünk előtt. Hogy ez jó-e vagy sem, mindenki maga döntse el; amennyiben szeretnétek kiélezni a lootösztönötöket, találkozunk a csatatéren!

ÁLTALÁNOS TANÁCSOK

Végezetül pedig pár tanács, amelyeket még indulás előtt érdemes észbe vésni:

MINÉL ELŐBB LÉPJ BE EGY KLÁNBA!

A klánküldetések és feladatok további cuccokat adnak, ha teljesítjük a mérföldköveket, nem beszélve a társaságról, ami nemcsak szociálisan üdítő, de hasznos is. Főleg, ha raidre vagy nehezebb strike-okra szeretnétek menni.

NE PAZAROLD EL AZ ENGRAMOKAT!

Bár a cikkben már említettem, az exotic engramokat 260-as szintig ne váltsd be! Amennyiben később is játszani szeretnél a játékkal, nagyon utálni fogod magad, hogy nem tudtál erről, vagy türelmetlen voltál, és azonnal jobb tárgyat akartál.

TÁRGYAK CSINOSÍTÁSA

A játékban található összes tárgyat színezni is lehet, amennyiben egy jobb egérgombot nyomtok rájuk, és megnyitjátok a testreszabhatósági opciókat. Ezek a színminták viszont fogyótermékek, tehát nem használhatjátok fel később azokat, hogy újrafessétek a lecserélt tárgyaitokat. Amennyiben megtalálod a számodra tökéletes festékkombinációt, akkor tedd félre a végjátékhoz, ne pazarold el rögtön! Akadnak silver engramok is a játékban, amelyeket valódi pénzért vásárolhatunk. Ezekből különleges „ládákat" vehetünk, melyekben színvariációk, exotic fegyvermodellek, hajótestek lehetnek. Valódi pénzért kizárólag kozmetikai cuccokat szerezhetünk, de akad köztük pár pofás cucc, szóval dugjuk messzire a bankkártyánkat, mielőtt nekiállunk nézegetni a kínálatot.

KÖLTSD A PÉNZT ÉS FUSS!

Amennyiben egy olyan NPC-vel találkozunk, amelyik tárgyakat árul, vásároljunk tőle! Ahogy a tárgyak szekcióban említettem, mindig a mi powerszintünkhöz igazítja a játék a tárgyak szintjét, ezért szép lassan így is feltornázhatjuk a karakterszintünket. Kicsit költséges megoldás ugyan, de működik. Csak ne felejtsük el felvenni a jobb tárgyakat, hogy növekedjen a szintünk!

PÁRIZSBA UTAZOTT A PC GURU

Nem, nem a szerkesztőséget költöztetjük ki Franciaország fővárosába, csupán arról van szó, hogy a Sony jóvoltából 3 napra ellátogatunk Párizsba. És persze ahogy azt tőlünk elvárhatjátok, ismét minden a játékokról fog szólni, méghozzá nem is akármilyen esemény ürügyén.

A Sony évek óta előszeretettel kerüli ki a gamescomot körülvevő hype-tengert, és tereli a saját malmára a vizet. 2015-től kezdve a cég inkább egy önálló show összerakására koncentrál, mintsem, hogy képviseltesse magát Kölnben. A nyári meleg helyett a csípős késő őszi szelet választva a Párizsi Játékok Hetén (Paris Games Week) tartja meg azt a sajtótájékoztatót, amelyet például a konkurens Microsoft a gamescomra rittyent össze. 2017-ben is a Párizsba vezető utat választotta a Japánban állomásozó cég, minket pedig az a szerencse ért, hogy kiutazhattunk, és első kézből tapasztalhattuk meg, mire számíthatunk tőlük a közeljövőben. Mivel azonban a rendezvény egybeesett a lapzártánkkal, most csupán egy rövid összefoglalót olvashattok róla, részletes helyszíni beszámolóink sajnos csak a decemberi lapszámba kerülnek be.

TÉRJÜNK A TÁRGYRA!

Annak ellenére, hogy kint voltunk a konferencián, a Sony előttünk is hét lakat alatt tartotta a részleteket, így egy héttel az utazás előtt csupán időpontokat és egy vázlatos tervet kaptunk arról, mit fogunk látni. Az október 30-án 17:00-kor kezdődött show-n aztán a kiadó összes nagy játéka képviseltette magát, még ha jelentős újdonságokra nem is került sor. A leglátványosabb és egyben legbrutálisabb előzetest a The Last of Us: Part II hozta: míg az első rész témája a fejlesztők szerint a szeretet volt, addig ezé a gyűlölet lesz, és hát a videón szereplő, gyomorforgatóan erőszakos jelenetek láttán ezt hajlamosak vagyunk elhinni a Naughty Dognak. Sajnos a megjelenés még odébb van, a Sony nem is adott dátumot a programnak, de esélyes, hogy jövő karácsonykor már a fa alatt tudhatjuk.

A nagy visszatérő God of War újabb játékmenet-videója nem volt ennyire sokkoló, leszámítva pár félkész, furcsa animációt – valamikor 2018 első felében jelenik meg, pontos dátum nincs, de a lényeg, hogy van még idő javítani rajta. Nagyon közel van viszont a Shadow of the Colossus PS4-es változata: ezt a játékot már februárban kézhez kapjuk, és a trailer, valamint a helyszínen kipróbálható változat alapján nem lesz okunk panaszra. Kiemelt szerepet kapott a show-n a Detroit: Become Human is, avagy a Quantic Dream legújabb nyomozós játéka, amiben humanoid robotok kelnek életre. A játék az őszi PC Guru Show-n már kipróbálható volt, most viszont egy eddig nem látott demót nézhetett meg a közönség – sőt, mi jelenlévők, a fejlesztőstúdió megalapításának 20. évfordulóját megünneplő bulin is részt vehettünk.

MINDEN A RADAR ALATT

Nagyon rövid összefoglalónk itt most véget ér, de ne feledjétek, hogy ez még csak a kezdet volt: a 2017/12-es PC Guruban részletesebben beszámolunk a rendezvényről és az ott kipróbált játékokról, főleg, hogy sok információ még embargós a lapzártánkkor, szóval tényleg nem árulhatunk el róluk semmit. Találkozzunk decemberben, addig is a Guru legyen veletek!

LEGO
MARVEL
SUPER HEROES 2
2017. 11. 17.
7
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS4
XBOX ONE
PC DIGITAL DOWNLOAD
LEGO GAMES
LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2017 The LEGO Group. © 2017 MARVEL. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
[s17]
TT games
WB GAMES

CSAK A PUSZTULÁS VÁRHAT RÁNK

GUNDAM VERSUS

[ÍRTA BÖJTI] **MIKÖZBEN JAPÁNBAN KÖZEL NEGYVEN ÉVE TÖRETLEN SIKERT ÉLVEZ A GUNDAM-FRANCHISE, RENGETEG FIGURÁT, SOROZATOT, FILMET ÉS VIDEOJÁTÉKOT HAGYVA MAGA UTÁN (A HATALMAS TOKIÓI SZOBORRÓL NEM IS BESZÉLVE), EURÓPÁBAN NEM OLYAN KÖZISMERT A NÉV – LEGALÁBBIS A TENGEREN ÁTJUTÓ CÍMEKET NÉZVE. A VERSUS VISZONT IDEÉRT, HÁLA AZ ÉGNEK.**

A Gundam Versus az animék látványvilágát idézi, a rajongók imádni fogják a programot.

Ha nem bírod az óriási robotokat, a tágra nyílt szemű, keskeny szájú fura karakterek túljátszott párbeszédeit és a látványos harcokat, most akár tovább is lapozhatnál. De miért is tennéd, mikor a Ripley-vel és az alienekkel egyidős, '79 óta imádott Gundam minden óriásrobotos móka legnagyobbja és leginkább alapnak számító képviselője, ami sajátos dizájnvilágával pillanatok alatt rabul ejti az ember szívét. Mikor Chocho és Chris elszörnyülködött a képeket nézve, azután pedig megkérdezték, miért foglalkozik bárki is ilyen hülyeséggel, nem is tudtam szóhoz jutni, csak rákérdeztem, hogy volt-e gyerekszobájuk... mert a Gundam bizony a gyermeki vágyak megtestesülése. Az, amikor a hatalmas fémkasztnik ide-oda repkedve csapnak össze közelharci és lőfegyvereikkel. Szikráznak a páncélok, a menő formára gyúrt robottestek alatt besüpped a talaj – a Transformers, a Tűzgyűrű (Pacific Rim), sőt tulajdonképpen minden hasonló témájú alkotás innen nyúlta le a lehető legtöbb ötletet (meg persze a Giant Robottól). Az egész hihetetlenül látványos, nem csoda hát, ha a gyerekek úgy viszik a műanyag figurákat, mint a cukrot. Ennek hála épülhetett fel az életnagyságú tokiói robot is (amire érdemes rákeresni, mert nagyon pöpec), illetve ennek köszönhető a rengeteg videojáték (még a Warriors-szériába is beépítették a Gundameket), amik közül sajnos kevés jut el hozzánk. A PS4-exkluzív Versus azonban megérkezett, ami nagy szó, hiszen régóta nem kaptunk már újabb produkciót a témában, ráadásul talán ez a legjobb, ami feldolgozásként valaha is napvilágot látott.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Games

FEJLESZTŐ
Bandai Namco Games

ÉRTÉKELÉS

A címének megfelelően igazi crossover a Gundam világában, egy rakás kasztnival, látványos harcokkal, ismert zenékkel – rajongóknak és szimpatizánsoknak nyugodtan ajánlható.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **77%**

PRO

Órákig tart csak a választható karaktereket végignézni, alaposan átböngészni, tartalom tehát van bőven, a küzdelem pedig olajozott és élvezetes.

KONTRA

A rongybaba effektus ebben az esetben fura, a szerverek sem mindig remekelnek, de leginkább drága sajnos, ez a műfaj pedig Európában nem mindenkinek való.

73%

BUNYÓ, NEM CSAK KARÁCSONYIG

Kezdjük ott, hogy a közel száz bevethető fémtest a széria indulásától számított közel teljes negyven évet alapul veszi, így a szériák terén mindenhonnan merít, avagy nem túloz a cím, a korszakok közti crossovernek hála a Mobile Suit Gundam, a Gundam ZZ, az F91, a Unicorn, a Gundam Wing, SEED, sőt a Thunderbolt felhozatalából is mazsolázhatunk. Természetesen a lista nem teljes, bőven van még más is a palettán, így nyújtva roppantmód színes összképet. A lényeg pedig annyi, hogy a kapott pályán, teljesen 3D-ben, külső nézetből mérjük össze a tudásunkat a gépi vagy emberi ellenfelekkel, választva egy saját és akár partner kasztnit, kihasználva a közeli és a távoli támadások minden egyes lehetőségét.

Az alap opció az, amikor egy idővonalon mehetünk végig, lezúzva minden fejezetben a felbukkanó opponenseket, a gyengébb közkatonákat, a kiemelt harcosokat és főellenfeleket. Ami viszont még ezeket az akcióorgiákat is feldobja, az az időközönként megjelenő extra esemény, aminél (ha az indításnál kipipáltuk az online játék lehetőségét) más játékosok oldalán csaphatunk szét egy-egy célpontot. Sőt van, hogy egyetlen hatalmas főellenfél a közös nemezis, amit kis csavarként valódi játékos képvisel, illetve előfordul olyan is, hogy mi pottyanunk a játékosok szövetségével szemben álló boss „bőrébe". Izgalom tehát bőven van, és akkor még ott a direkt egymás elleni mód is, aminél persze lobbikat, versenyeket is össze lehet hozni, maximum 3v3 küzdelmekkel – más kérdés, hogy valami gond lehet a szerverekkel (ha van belőlük dedikált), mert időnként diavetítésbe hajlik a csatározás.

FÉLÁRON KÖTELEZŐ!

Mindez már eleve jól hangzik, bár egy jobb történet, sztorimód azért nem ártott volna a csomagba. És akkor arról még nem is volt szó, hogy ha nem is gyönyörű a játék, sőt a zsánerből adódóan, a részleteket figyelve elmaradottnak mondható, saját műfajában eddig mégis a legszebb: a karakterek mutatósak, élvezet a páncélzatba bújva küzdeni. Pláne, hogy a harc olajozott, látványos, legalábbis miután már ráereztünk az ízére, mert tutorial nem sok van, ezért alaposan bele kell szokni a mozgásba és támadásokba. Egészen sok helyszín került a felhozatalba, van némi testreszabás is, a zenék a sorozatból jól ismert szerzemények, avagy a rajongók biztosan odáig lesznek a Versusért. Sőt nemcsak a fanok, hanem azok is, akik bírják a témát, tetszik nekik a koncepció és a látvány, azonban azt muszáj megjegyezni, hogy a program még így is túlárazott, a 18 000 forint nagyon sok érte, de még a 15 is. Ideális esetben 8-10 ezerért érdemes rá beruházni, mert nagyon sokat lehet benne aprítani, ráadásul a hangulat is rendben van. Méltó feldolgozása ez a szériának, nekem személy szerint csak a történet hiányzik belőle.

Bár Chris és Chocho nem értik, mire a nagy öröm, Böjtit teljesen elvarázsolták a hatalmas robotok. De a játék lehetne jobb.

GALÁD ALATTVALÓK

Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions

[ÍRTA **WILSON**] Újrakevert látványvilág, amiibo-támogatás, és egy új sztorimód: ha újrakiadásról, felújított változatról van szó, a Nintendo továbbra sem aprózza el, még az olyan játékoknál sem, amikre elég kevesen emlékeznek.

Egy instant klasszikuson sokat nem kell változtatni – még ha egy olyan játékról is van szó, amiről manapság igazából már elég kevesen tudnak, elvégre a számtalan spin-off mellett nehéz számon tartani, hogy Mario és Luigi milyen kalandokba is keveredett. A 2003-as, azaz idén tizennégy éves Mario & Luigi Superstar Saga ráadásul arra a Game Boy Advance-re jelent meg, amely egyszer és mindenkorra bebetonozta az akkor még sok riválissal rendelkező Nintendo piaci vezetését a handheld kategóriában, pedig csak három igazán aktív éve volt a piacon. És a Mushroom Kingdom akkor is megszívta.

I NEED A HERO

A helyzet ezúttal annyival jobb, hogy Peachet magát nem rabolták el, csak a hangját, megmentője pedig az amúgy örökös nemezisnek számító Bowser, aki annyira felháborodik a gaztetten (amit kivételesen nem ő követett el), hogy elküldi Mariót és Luigit, hogy ugyan keressék már meg a tettest, és gyorsan szerezzék vissza az eltulajdonított hangszálakat. Mert azért egy uralkodó sem mocskolja be a kezét holmi jött-ment hercegnőkért!

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo

ÉRTÉKELÉS

A Superstar Saga nem egy maradandó klasszikus, csak egy piszkosul szórakoztató játék, főleg az új, felújított és kibővített formájában!

PRO

Egyszerű, de lebilincselő szerepjáték, kiváló felújítás.

KONTRA

A Bowser-mellékszál azért meglehetősen monoton tud lenni.

82%

A Superstar Saga ezt a történetet pedig nem is a hagyományos, oldalra scrollozós platformjátékként, hanem RPG-ként meséli el, körökre osztott harcrendszerrel. Ennek ellenére nem csupán passzív nézői lehetünk az akciónak, hanem a megfelelően időzített gomblenyomással tulajdonképpen erősíthetjük a támadásokat, így terelve a siker felé hőseinket. Merthogy ugye ketten vannak, ráadásul külön gombok mozgatják őket. A játékban nagy szerepe jut a számtalan komolyabb bossharcnak is, ahol komplexebb stratégiákat is ki kell dolgozni, arról nem is beszélve, amikor a továbbjutást nem egy ellenfél, hanem egy tereptárgy, vagy inkább egy aprócska logikai feladat akadályozza – ilyenkor mindig Mario és Luigi összedolgozása jelenti a megoldást.

A Superstar Saga ezt ráadásul nemcsak egy, az eredetihez képest jelentősen feljavított, színesebb, modernebb látványvilággal hálálja meg, hanem egy teljesen új sztorimóddal is, ahol az elkószált Bowsert kell megtalálni annak minionjait irányítva, akik seregbe szerveződve indulnak vezérük után. És ez van annyira izgalmas, mint a még mindig fantasztikus alapjáték - mert hiába keverték csak újra, 14 év alatt mit sem veszített fényéből!

FALUNAPOK

Story of Seasons: Trio of Towns

[ÍRTA **WILSON**] A tanítvány túlnőtte mesterét, de még a veteránban is van kraft – vagy legalábbis ezt reméli a Marvelous csapata, amely visszatért a hordozható tervgazdálkodás koncepciójához.

Amikor a Natsume és a Marvelous viszálya odáig fajult, hogy a Harvest Moon körüli marakodás egy teljesen új sorozatot szült, még nem tudhattuk, hogy egyrészt borzalmasan nehéz lesz követni, kinél milyen jogok lesznek, illetve hogy közben egy magányos indie-fejlesztő fél évtized szenvedés után megcsinálja minden idők talán legjobb farmos játékát. A Stardew Valley még a műfajt tulajdonképpen kiötlő Vada Jasuhiro figyelmét is felkeltette, pedig ekkor már javában dolgozott azon a Story of Seasonsön, amely a Harvest Moon modern változatának és újrabrandelésének is tekinthető. És mellesleg már több mint másfél éve megjelent.

A várakozáshoz pedig jobb, ha mindenki hozzászokik, hiszen hiába az új név, ez továbbra is egy Harvest Moon. És aki ismeri a sorozatot, az tudja, hogy ebben a világban bizony minden lassú, főleg a kezdet. Különösen egy olyan fiatal főhősnek, aki úgy csöppen a gazdák világába, hogy korábban semmi tapasztalata sem volt e téren, amit az öltönyös apuka el is ítél, az anyuka pedig támogat... de persze minden jó, ha a vége jó. Kivéve a sztorit, az ugyanis a Trio of Townsnak sem nagyon jutott, a gyatra felvezetést csak nagyon ritkán követik történések, és azok sem nevezhetők érdemlegesnek.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Marvelous

ÉRTÉKELÉS

A Trio of Townsra nagyon sokat kellett várni, de nem feltétlenül érte meg. Bár már nem Harvest Moonnak hívják, pontosan azok az erősségei és a gyengéi, mint mindig.

PRO

Tetszetős, hangulatos, és a három városka tényleg különböző.

KONTRA

Monoton, kissé unalmas, és teli van filler részekkel.

70%

Persze az egész nem is erről szól, hanem magáról a vidéki életről, amely az unalomig ismert menetrendet követi: el kell ültetni a magokat, meg kell öntözni a növényeket, ki kell gyomlálni őket, és közben nem árt gondoskodni a csirkékről, disznókról és az egyéb állatokról sem – és ez csak a munka része, hiszen közben gondoskodni kell az ételről, a pihenésről és a szociális kapcsolatokról is. Ezek mindegyike így nem is fér bele egy napba. Kezdetben nagyon kevés tevékenyégre jut energia, és csak hosszú grindelés árán lehet úgy felfejleszteni a főhőst, hogy a lehető legtöbb dolgot tudja elvégezni az ébrenlét alatt.

A mikromenedzselést elsősorban a címadó három városka dobja fel, ezúttal ugyanis már nemcsak egy település lakóival lehet kapcsolatba lépni, hanem rögtön háromé-val. Ezek drasztikusan eltérnek egymástól: Lulukoko egy hawaii hangulatú, tengerparti település; Westown egy bányákkal és vasúti sínekkel teli western városka; a sort záró Tsuyukusa pedig egy igazi japán menedék. A települések nemcsak egyedi lakókkal és hangulattal rendelkeznek, de a maguk különleges terményeivel is.

És igazából ez minden, amit a Story of Seasons kínál. Az évtizedes, avittas játékmenetet kevéske újdonsággal meghintve, de mivel ezen a platformon konkurense gyakorlatilag nincs, az, aki mindenképp hordozható gazdálkodásra vágyik, a legjobban mégiscsak vele jár.

A BAJUSZ ÉS A SAPKA TÖRTÉNETE

[ÍRTA WILSON] **A Galaxis felfedezése után most csak egy bolygónál marad a legújabb Mario-epizód, de a kisebb távlatok ellenére az Odyssey a széria történetének egyik legváltozatosabb és legjobb élményét kínálja, méghozzá egy olyan platformon, amely már az első évben klasszikus játékokat ont magából.**

A munkanélküliség problémája senkit sem kímél, még az olyan, szó szerint világszerte ismert sztárokat sem, mint Mario, aki 36 éve van a pályán, közel 300 játékban szerepelt már, és gyakorlatilag mindent elvállalt a megélhetésért. Bokszolt, golfozott, teniszezett, focizott, benevezett az olimpiára, futamok millióit tudta le gokartokban és versenyautókban, festőként megnézte magának a művészvilágot, orvosként pácienseket kezelt. Szakmáját viszont sosem aknázta ki: nem javított meg szivárgó csaptelepeket, nem hárított el dugulásokat, és csak nagyon ritkán fogott a kezébe csavarkulcsot, hogy megütögessen vele pár korhadt, orvoslásra szoruló csövet. Mario azonban többé ezt nem csinálja: 2017 szeptemberére a Nintendo úgy döntött, Mario és a vízvezeték-szerelés többé már nem fér el egymás mellett, így bajszos olaszunk szakított hivatásával, hogy a továbbiakban már csak mint hős tevékenykedjen. És ha valakinek hősre van szüksége, akkor természetesen Peach hercegnő, és annak királysága.

NÁSZÚTON

A zaklatást hivatásszerűen űző Bowser az évtizedek során már számtalan alkalommal iszkolt el Gomba Királyság hercegnőjével, de most emeli a tétet, megpróbálva átugrani a randizás és az átnevelés lassú, monoton folyamatát, rögtön egy frigyet hozva tető alá. Persze egy igazán tisztességes uralkodókhoz méltó esküvőhöz mindenképp szükség van pár alapkellékre – például egy hatalmas virágcsokorra, jegygyűrűre, ruhára –, amit beszerezni nem két perc, főleg, ha közben még a nyomukban lohol egy hős is, aki mindent megtesz azért, hogy ne sikerüljön eljárni a násztáncot. Mario ugyanis nagyon nem szeretné, ha Peach örök nemezise mellett kötne ki, úgyhogy ha kell, akár a világ végére is utána megy.

És erre szó szerint szüksége is lesz, hiszen a Mario Odyssey nemcsak a nevében egy Odüsszeia, hanem a gyakorlatban is: Mario ezúttal bejárja az egész bolygót, több mint egy tucat királyságot fedezve fel. A szám kissé csalóka, helyszínből valóban ennyi van, ezek között akad viszont olyan, aminek csak átkötő szerep jut, tényleges felfedeznivaló nem nagyon van rajta (leginkább csak a végigjátszás után, az extra csillagok személyében). Ami viszont teljes értékűnek számít, az végtelenül kidolgozott, és ami ennél is fontosabb, teljesen egyedi. Nem túlzás azt állítani, hogy ennyire változatos repertoár a három évtized alatt egyszer sem volt. Egy prehisztorikus, hegyekkel övezett zöld vidéken kezdődik a kaland, amely után Mario bejárhat egy sivatagi, egy tavi és egy erdei királyságot is. Elmerészkedik a felhők fölé, alászáll egy jeges, havas tájra, belógatja a lábát az óceánba egy napfényes parton, forró pudingot kerülget egy ebéd-világban, és még megismerkedhet egy, a sorozattól alapvetően teljesen idegen, emberek lakta nagyvárossal is, amely az 1920-as évek New Yorkját keresztezi annak modern változatával.

Ezek pedig nem csupán külsőleg különböznek egymástól, de általában mindig bemutatnak egy teljesen új mechanikát is. Az elsőt, és egyben az Odyssey legfontosabb újítását, a megszállást már rögtön a legelején megkapjuk. Mario ezúttal nem teljesen egyedül kolbászol a világban, van ugyanis egy önálló életet élő kalapja, Cappy, aki valójában egy szellem, és bármilyen lény felett képes átvenni az irányítást. Miután

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

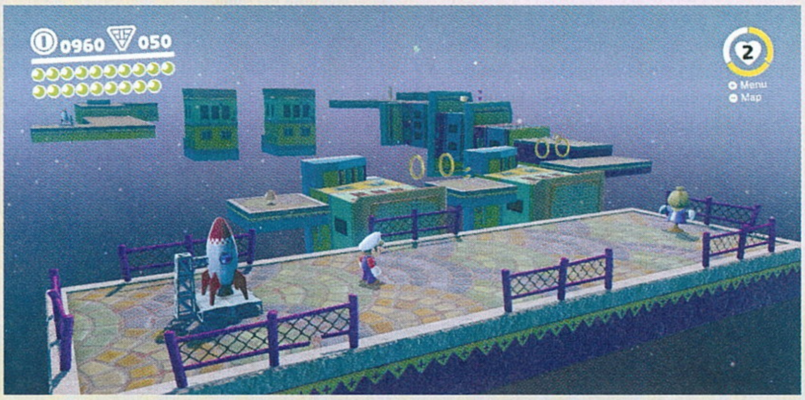
FEJLESZTŐ
Nintendo EPD

MŰFAJ
platformer

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.27.

ÁR
16 999 Ft



BOWSER (Wedding Outfit)

A nászéjszakára gyúró Bowser bescannelése nemcsak az esküvői ruháját nyitja meg, de azt is megmutatja, hogy az elrejtett aranyérmék hol is találhatók az adott pályán. Az Odyssey kimaxolásához ez bizony hathatós segítséget fog nyújtani, mert nem mindig egyértelmű, merre rejtőzik az értékes valuta, amiből a normál vásárlások finanszírozhatók a játékbeli boltokban.

PEACH (Wedding Outfit)

Főhősként egyértelmű, hogy Mariónak jutnak a legkülönlegesebb és a legértékesebb dolgok, no de azért arra senki se számított, hogy Peach amiibója révén Mario magára öltheti a hercegnői esküvői ruhát. A fátyol és a fodros öltözet nem tudjuk, hogy mennyire szerencsés viselet egy ilyen izzasztó kalandhoz, de ezenfelül legalább az életerőt adó szívek helyzetét is megmutatja a szobor.

MARIO (Wedding Outfit)

Ha pedig Peach és Bowser nem lenne elég, az új amiibo kínálatot természetesen Mario zárja, aki a szobor révén akár esküvői gúnyában is Peach megmentésére indulhat, sőt, limitált ideig akár sérthetetlenné is válhat. Ennek igazából a bossharcok során juthat igazán nagy szerep, ahol az alapjáraton három életerő bizony kevésnek bizonyulhat, ha nem dobál szíveket a főellenfél.

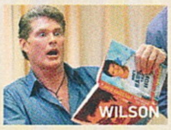
Mario még hajóskapitánynak is felcsap olykor-olykor, csak jöjjön már össze a régóta hajkurászott Peach hercegnővel!

Bowser elrabolja Cappy húgát, már van oka Mario mellé szegődni, és segíteni neki. Cappy összesen félszáz kreatúrát szállhat meg, ilyenkor az adott célpont megkapja Mario kalapját és bajszát, mi pedig az irányítást fölötte, kihasználva a lény különleges tulajdonságait. A Goombák például stabilan tudnak közlekedni a fagyott felületeken; a Cheep Cheep halakkal végtelen ideig maradhatunk a víz alatt; Bullet Billként addig repkedhetünk, amíg fel nem robbanunk; Chaim Chomppal pedig falakat dönthetünk le.

NEM ROSTOS

Cappy használata így nemcsak szórakoztató, de a továbbjutás kulcsát is jelenti, hiszen aktív szerep jut neki mindegyik világban, sőt, igazából karaktere szervesen beleépül a pályadizájnba – a legtöbb akadályt csak úgy lehet letudni, ha Mario helyett inkább a közelben tartozkodó lényeket irányítjuk. Az egyes helyszíneken alapvetően mindig ugyanaz a cél: a címadó, amúgy cilinder alakú hajó, az Odyssey számára kell Power Moonokat, tulajdonképpen üzemanyagot összeszedni, mert csak adott mennyiség megléte esetén nyílik meg a következő világ. A királyságok változatosságára a tálalás és a mechanika terén sem lehet panasz: gazdagon, alaposan kidolgozottak, teljesen eltérő színviláguk mellé drasztikusan egyedi művészi irányvonalat is kaptak. A Homok Királyság olyan,

ÉRTÉKELÉS



A Super Mario Odyssey nem akkora ugrás, mint amit a Mario 64 hozott, de alapötlete forradalmian zseniális, világa fantasztikus, játékmenete pedig közel tökéletes.

TÁLALÁS:	80%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

A megszállás és a 2D-s részek zseniálisak, a helyszínek felejthetetlenek, a játékmenet tökéletesre hangolt.

KONTRA

Apró pályák, túl könnyű és önismétlő bossharcok, néha pedig bizony nagyon avittas a tálalás.

87%

mint egy megelevenedett mexikói fesztivál; a Fa Királyság növényekkel körbefuttatott, komplex emelvényekkel vár; a Tavi Királyságban víz alá süllyedt romvárost kell felfedezni; New Donk Cityben az áramkábeleket meglovagolva lehet eljutni a felhőkarcolók csúcsáig és a távoli, lebegő szigetekig. Mindegyik világban több tucat Power Moont lehet és kell is megtalálni, de mellette persze érméket is kell gyűjteni, ellenfeleket legyőzni, kisebb-nagyobb feladványokat megoldani, illetve rejtett pályaszakaszokat felfedezni.

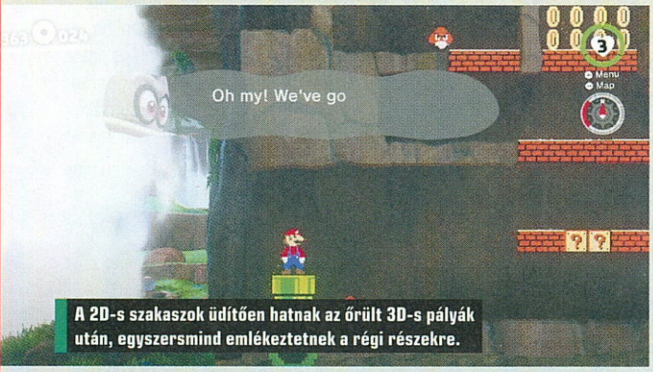
Az aranyérmék mellett ezúttal minden világ rendelkezik egy önálló, egyedi valutával is. Utóbbiból általában csak pár tucatot lehet felszedni, amit a helyi shopban lehet elkölteni, egy, az adott lokációhoz passzoló ruhaszettre. Bár Mario átöltöztetése csak látványelem, a ruharepertoárt mégis érdemes mindig bővíteni, mert az egyes kosztümök iszonyatosan jól néznek ki, és csak növelik az amúgy sem éppen utolsó élményt.

MINT EGY SPÁJZ

Hiába impozáns viszont ez a felhozatal, maguk a világok elég komoly méretproblémákkal küzdenek: a bejárható terület a legtöbb esetben egyáltalán nem mondható nagynak, sőt, van nem egy olyan, nem átkötő világnak számító lokáció is, amely alig nagyobb pár kiterített zsebkendőnél. A teljes igazsághoz persze hozzátartozik, hogy ez alapvetően csak a felszín: annyira sok a rejtett látnivaló, a megtalálható érme és egyéb valuta, a sok eldugott Power Moon, hogy ember legyen a talpán, aki mindent megtalál, és mindent felfedez.

szerint, az Odyssey ugyanis megörökölte a leginkább a 3DS-es The Legend of Zelda: A Link Between Worldsből ismerős 2D-s jeleneteket. Mario itt is számtalanszor lesz kénytelen fejest ugrani egy-egy zöld csőbe, hogy a falon, egy 2D-s NES-es Mario-szerűségben találja magát, annak akadályain navigálva át egy újabb Power Moonért, nem ritkán a 3D-s térből érkező ellenfelekkel is megküzdve eközben. A terek egybemosása, a klasszikus

MARIO ÉVTIZEDEK ÓTA A PLATFORMEREK KIRÁLYAKÉNT URALKODIK, ÉS KÖSZÖNI, INKÁBB NEM ADJA ÁT A TRÓNT.



A 2D-s szakaszok üdítően hatnak az őrült 3D-s pályák után, egyszersmind emlékeztetnek a régi részekre.

Bár a hajszálvékony hosszúságú történet letudható alig 10 óra alatt, még minimum másfélszer ennyit rá lehet számolni a teljes játékidőre, amennyiben valakinek a kimaxolás lenne a célja.

Talán már ebből is látszik, hogy a Super Mario Odysseyvel a Nintendo visszatér a korai 3D-s Mario-epizódok szemléletéhez – azaz inkább a sandboxszerűséget, a helyszínek szabad felfedezését preferálja, és nem a lineárisabb struktúrát, még úgy is, hogy a keret, avagy az egymást követő világok felépítése nem változott. És bár sokszor mi magunk dönthetjük el, hogy melyik királyság is következzen, a szabadságot alapvetően nem itt, hanem a birodalmakon belül kell keresni. Néha szó

Mario-játékokra való kikacsintás egész egyszerűen zseniális, és valahogy tökéletesen belesimul a modern környezetbe.

A Super Mario Odyssey ugyanis egy igazi utazás, nemcsak a királyságok között, de a Mario-sorozat három évtizedes múltjában is. Klasszikus ellenfelek, kultikus világok elevenednek újra, hol modern, hol eredeti formájukban, egy olyan Mario-élményt nyújtva, amely ha nem is annyira forradalmi és előremutató, mint annak idején a Mario 64 volt, de van annyira ötletes és kreatív, mint a határokat feszegető Galaxy. És ha már a Switch életciklusának legelején ilyen élményekben lehet részünk, vajon milyen kalandok várnak ránk legközelebb...

SPORTSZERŰTLEN GYŐZELEM

GT SPORT

[ÍRTA CHOCHO]

NÉGY ÉVVEL A HATODIK, ÉS EGYBEN AZ UTOLSÓ, PS3-RA KIADOTT EPIZÓDJA UTÁN VÉGRE PS4-EN FOLYTATÓDIK A GRAN TURISMO-SZÉRIA. ÁM AZ ESZELŐS TEMPÓJÁRÓL HÍRES SOROZATOT EZÚTTAL MINTHA SATUFÉKKEL KELLENE AZ ÚTON, ÉS EGYSZERSMIND A JÁTÉKOSOK TUDATÁBAN TARTANI.

Hol is kezdjem? Nagyon szeretem az autós játékokat, a konzolos „simcade" stílus pedig különösen közel áll a szívemhez. Ezért is tetszett annyira a végre PC-re is megjelent Forza 7, és emiatt vártam olyan nagyon régi kedvencem, a Gran Turismo visszatérését. Az ötödik rész okozta csalódás és a hatodik felvonás keserédes szereplése után azt gondoltam, a PS4-re fejlesztett Sport visszahozza a teljes PS3-generáció alatt nyüglődő franchise jóhírét, erre pedig, legalábbis a nyár végéig, elég sok jel utalt. Aztán jött az augusztus és vele a bejelentés, miszerint az idei GT – ami a fejlesztők szerint nem a hetedik rész, hanem egy mellékszál – nem tartalmaz majd egyszemélyes karriermódot, helyét a különböző kihívásokon túl az esport-szekeret megtolni – vagy inkább meglovagolni – vágyó online kupasorozat veszi át. Oké, ez még nem hangzik olyan vészesen, de mikor a sorozat atyja, az egyébként valóban autóversenyző Jamaucsi Kazunori azt mondta, hogy azért nem lesz karrier a Sportban, mert a játékosok többsége nem ért az autókhoz, avagy húzzanak a sunyiba, ha ennyire hülyék, nos, akkor azt hiszem, minden reményemnek szerte kellett volna foszlania, de valamiért mégsem ez történt. Én, kérem, az utolsó percig bíztam a játék sikerében, hogy aztán olyan erővel essek pofára, mintha 200-zal száguldanék neki egy betonfalnak.

VEGYÉL ÓRÁT!

Ezt nem én mondom, hanem a játék. Nem viccelek, a TAG Heuer nevű svájci óragyártó lesz az első dolog, amivel megismerkedsz a Sport elindítása után. A vállalat mintha kilóra vette volna meg a Polyphony Digitalt: nemcsak az online-mód töltőképernyőjén kell egy új karórájuk vektoros modelljét bámulnunk sokszor siralmasan hosszú időn keresztül, de még az autógyártók között is felsorolásra kerül, sőt az összes versenyen előttünk pörgő stopperen is az ő logójuk díszeleg, nem beszélve néhány kisebb szerepléséről a menük között, illetőleg a Sony által biztosított press kit albumának lapjain. Komolyan: még a press kitben is a TAG Heuert nézegettem, ám ahelyett, hogy megjött volna a kedvem egy laza kétmilliós óra megvásárlásához, inkább rátenyereltem a beszédes nevű Career játékmódra, mert bár azt mondta a Polyphony, hogy ilyen nem lesz a Sportban, a menüben mégis csak ott díszeleg.

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Polyphony Digital

MŰFAJ
szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.10.18.

ÁR
18 999 Ft

Mielőtt azonban megőrülne a kedves olvasó, lelohasztom a mosolyát: a karriermód a Gran Turismo Sportban csupán egy fárasztó autós iskolát és mindenféle unalmas kihívást jelöl, amelyek között egyébként nincs is valódi összefüggés. Egymás után nyílnak meg, ez tény, és persze tapasztalati pontot és in-game valutát is biztosítanak, ez is tény – de sajna itt véget is ér az egyjátékos mód egykori gerincét képező Career. Visszatér ugyanakkor a sorozattal egyidős Arcade mód, ami ezúttal teljesíthető versenyeket takar, ezek a játékosprofil szintjének megfelelően nyílnak meg, és akárcsak a kihívások vagy a suli, XP-t és pénzt adnak, ráadásul újra és újra teljesítve is rendre ugyanannyit. Háromféle nehézségi szinten lehet teljesíteni a versenyeket, ezek közül egyedül a nehéz fokozat jelent minimális kihívást a műfaj szerelmeseinek, a többivel foglalkozni is felesleges. Jó hír persze, hogy az így farmolható pénzt újabb és újabb autók megvásárlására lehet elkölteni, na meg hogy sorra nyílnak meg az újabb pályák, de ez egy mindent összefogó, kidolgozott karriermód hiányában hamar unalomba fullad. De sebaj, ha úgy érzed, hogy lassan telik az idő, még mindig elszaladhatsz venni egy TAG Heuer karórát, hogy azzal mérhesd az elcseszett szabadidőd!

SPORTOLNI JÓ

Persze a Polyphony sem ok nélkül száműzte a karriermódot. Azt szerették volna ugyanis elérni, hogy csak a legelhivatottabb rajongók ruházzanak be a Sportba, akik az azonos nevű, a FIA által is elismert online ligában mérkőznének majd meg a világszintű esportos elismerésért. Mindez szép gondolat, és nem állítom, hogy a dolog nem működik – csak épp azt sem, hogy igen, mert ezt

LÉGY SPORTSZERŰ!

A címadó Sport játékmód rangsorolt versenyeihez csak akkor csatlakozhatunk, ha elvégeztük a Gran Turismo versenyetikett-képzését. Mielőtt azonban nagy lelkesen belevágnátok a tanulásba, elárulom, hogy ez két darab, összesen kb. 8 percnyi YouTube-videót jelent (azért tudom, hogy ennyit, mert lemértem a TAG Heuer stopperem segítségével!), amelyek vagy betöltenek, vagy nem – amennyiben igen, akkor egy morcos férfihang fogja ismételgetni, hogy „versenyezzé' rendesen!", meg „ne vágjad le a kanyart, he!", különben „rossz fejnek tűnsz majd" – oké. Ez után a döbbenetes minőségű oktatás után már senki sem állíthat meg bennünket az esport-trónig, leszámítva azokat az egyébként elég nagy számban előforduló játékosokat, akiknek valahogy nem jött át az üzenet, és simán kilöknek, amint elindult a futam.

Ennyi gombot egy kormányon! Pedig ezt a játékot egy szimpla kontrollerrel is tudni kéne irányítani!

Vezethető autóból van elég, ne mondja senki, hogy 1000 kocsi alatt egy ilyen játékkal nem lehet jól szórakozni!

KEVÉS AZ AUTÓ? UGYAN MÁR!

A cikkben szándékosan nem említettem, de a Sport az eddigi legkevesebb autót felvonultató HD-korszakos Gran Turismo-játék: a kifejezetten a programhoz tervezett Vision-modellekkel együtt kevesebb mint 180 verda található a GT Sportban. Sokak szerint ez kevés, jómagam viszont nem így látom, hiszen valljuk be: még a legelhivatottabb rajongók sem fognak végigpróbálni 1000 járgányt, arról nem is szólva, hogy ezeket mind lemodellezni és hiteles fizikai rutinnal ellátni bizony emberfeletti feladat.

még senki sem tudja megmondani. Az első komolyabb döntők novemberben lesznek, avagy akkor, amikor ezt a magazint a kezetekben tartjátok. Addig csak találgatni lehet, hogy az egyelőre kaotikus és megbízhatatlan online multi mennyire válik a Sport előnyére. A tesztelés során a meccsekhez való csatlakozás többször volt sikertelen, mint sikeres, ami nem csak azért gáz, mert a matchmaking is időbe telik, hanem mert – akárcsak a mert ugyanúgy errort dobhat, mint az esport-szegmens időhöz kötött megmérettetései, illetve az említett versenyszabályok sem mindig egyértelműek, de a dolog végső soron működik, és egyáltalán nem rosszabb a konkurens megoldásoknál. Sokkal bosszantóbb, hogy a GT Sport állandó internetkapcsolatot igényel, a gépre pedig nem ment semmit, bizony, még szóló módban sem – nem egyszer történt velem olyan, hogy egy

Amennyiben egy szép autószimulátorra vágysz, és csak körözgetnél, tetszeni fog a Sport, a többiek azonban álljanak tovább.

valóságban – adott idejű versenyekre lehet kvalifikálni, és ha ezek valamiért nem működnek, akkor hiába ültünk a tévé előtt, egy újabb, sokszor 30-40 perccel később induló versenyre nevezhetünk csak be ismét. De sebaj, ez alatt az idő alatt is nézegethetjük a király TAG Heuer sportórát, amely most csak 1 999 999 forint, ne habozz, irány a bolt!

A Sport módon túl van egyébként sima multi is, itt bárki készíthet saját versenyszobát, avagy listen szerverként futtathatja a játékot, hogy a megadott kritériumok alapján csatlakozzanak mindazok, akik egy kis online versenyzésre vágynak. Azt nem mondom, hogy a játék ezen oldala hibátlan, jobb verseny eredményeit sajnos kukába kellett dobjam, mert bár a 240-es netem tökéletesen működött, a játék az Istennek sem akart csatlakozni a saját szervereihez. De hát na, mit értek én ehhez, az autókról is csak azt tudom, hogy kerekeken gurulnak, és különben is, nincs TAG Heuer karórám sem.

KANYARBÓL KICSÚSZVA

És akkor most jöhet a szokásos nyáladzás a játék remek vezetési modelljére és grafikájára, amelyek most is nagyszerűek. Alap a 4K- és a PSVR-támogatás, a 60 fps-es stabil sebesség, a csodaszép autómodellek és pályák – ha nagyon undok lennék, csupán a hangokat marasztalnám el, bár az igazat

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

Impresszív technológiai demonstráció, és a sorozat történetében először valódi szimuláció, mely azonban játékként szinte alig értelmezhető.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Technikailag színötöst érdemel, már ami a tálalást és a vezetési élményt illeti.

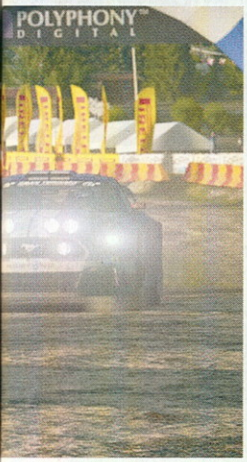
KONTRA

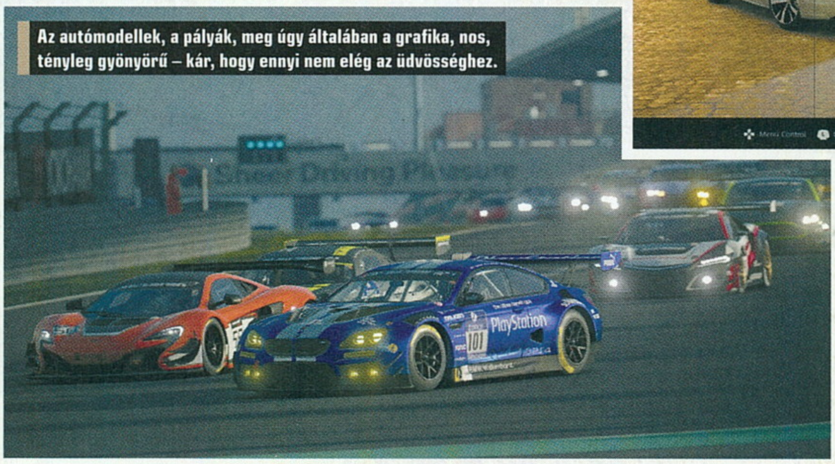
Nagyon üres az egész, és egyelőre az online funkciókkal is akadnak gondok.

65%

megvallva azok sem rosszak, inkább csak a látványhoz mérten tűnnek gyengének.

Az autós élmény a fő konkurens Forzára is rátesz egy lapáttal, segítségek nélkül pedig közelebb áll a Project CARS 2 nyújtotta szimulációhoz, mint a sorozat korábbi epizódjaihoz – kormány nélkül nem is érdemes a realisztikus beállításokkal próbálkozni. Minden más azonban kevés. Kevés, hogy nincs karrier, kevés, hogy a kihívások unalmasak, kevés, hogy ha valaki tényleg nagyon-nagyon ügyes, a FIA által kitüntetett első szobapilóta lehet – legalábbis ahhoz mindenképp, hogy teljes áron ajánlani lehessen a programot. Az igazat megvallva szerintem a Gran Turismo Sportot free-to-play címként kellett volna piacra dobni, mindenféle hülye loot boxokkal meg egyéb marhaságokkal, és akkor nem lenne ennyire nehéz értékelni. Mert most határozottan bajban vagyok a százalékolást illetően. Az esportos vonalnak még bizonyítania kell, a szervereknek sem árt egy kis további finomhangolás, az egyjátékos módot pedig, bár állítólag tervezi bővítgetni a fejlesztőcsapat, ez még csak a jövő zenéje. El tudom képzelni, hogy a Gran Turismo Sport egy év múlva remek autószimulátor lesz, most azonban nem több egy erős techdemónál, amit csak a legelhivatottabb autós szakiknak merek ajánlani – és nekik is csak akkor, ha a már csuklásig emlegetett Project CARS 2-t unalomig hajtották. Na de még ebben az esetben se vegyék meg, előtte tessék beszerezni egy minőségi TAG Heuer karórát, anélkül ugyanis mit sem ér a világkupa!




Az autómodellek, a pályák, meg úgy általában a grafika, nos, tényleg gyönyörű – kár, hogy ennyi nem elég az üdvösséghez.

Stranger Things: The Game

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Netflix megasikerré vált tévésorozata lapzártánk idején ért a második évadához, ezt a hullámot pedig bizony a videojáték-iparnak is meg kell lovagolnia. Na, nem mintha egy nagyszabású adaptáció volna készülőben: helyette egy, a sorozat jellegéhez passzoló mobiljátékkal kell beérnünk.**

Kiadó: BonusXP ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2zVxUfw ■ **Megjelenés:** 2017.10.04. ■ **Ár:** ingyenes

A Stranger Things-játékot a Netflix megrendelésére készítették, a webtévés cég pedig híres arról, hogy komolyan veszi a saját licencei feletti ellenőrzést. Így már a bejelentéskor tudható volt, hogy a játék minőségi darab lesz, az Androidra és iOS-ra kiadott, ingyenesen letölthető Stranger Things: The Game azonban még a fejlesztése körülményeihez képest is meglepően jól sikerült.

A sztori a sorozatra épül, avagy adott az amerikai Hawkins városa, ahol látszólag soha semmi nem történik. A felszín alatt azonban interdimenzionális lények igyekeznek betörni a mi világunkba, és csak egy csapat helyi gyerek állhatja útjukat. A történetről többet elárulni vétek lenne, főleg, mert a a játék a sorozattal kapcsolatban is rejt spoilereket. Legyen hát elég annyi,

hogy a Stranger Things: The Game-ben is Hawkins utcáin kell rendet tennünk, méghozzá egy, a nyolcvanas években játszódó sorozathoz illeszkedő, 8-bites akció-kalandjáték formájában. A gyönyörű pixelart stílusban megálmodott pályákon kulcsokat keresgélünk, mindenféle tereptárgyakat verünk szét életerő és pénz reményében, illetve verekszünk, mindennel és mindenkivel. A játékmenet egyszerű, azonnal bele lehet jönni, de a program figyelmeztet, hogy ha nem vagyunk jártasak a rokon alkotásokban (mint pl. a NES-es korszak Zelda-epizódjai), akkor válasszuk a Normal nehézségi szintet, a Classic ugyanis azoknak szól, akik a harminc évvel ezelőtti játékok brutalitásához szoktak („1984-es nehézségű", ahogy a fejlesztők fogalmaznak). És hát valóban: a Stranger Things: The Game nem csupán megfelelő kihívást nyújt a játékosoknak, de meglepően tartalmas is. Alapjáraton 3-4 óra a végére érni, és akkor még nem teljesítettünk minden pályát 100 százalékra – hangsúlyozom: ingyenes alkalmazásról van szó!

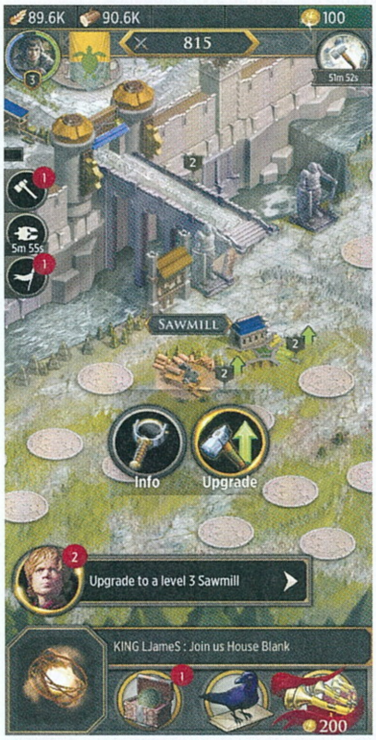
Amennyiben tetszett a sorozat, mindenképpen töltsétek le a programot, de még akkor is érdemes tenni vele egy próbát, ha a Stranger Things nem érdekel titeket, ellenben kedvelitek a klasszikus akció-kaland zsánert.

90%

Game of Thrones: Conquest

[ÍRTA **CHOCHO**] **Ez a hónap a tévésorozatoké: a Stranger Things mellett a Trónok harca is megkapta a saját, hivatalos mobiljátékát, amely ráadásul egy jól ismert receptre, a területfoglalós stratégia zsánerének alapjaira épül. De vajon elég ennyi ahhoz, hogy a tömegközlekedéssel töltött időnket is Westeros abajgatására fordítsuk?**

Kiadó: Warner Bros. Interactive ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2h0qvrR ■ **Megjelenés:** 2017.10.27. ■ **Ár:** ingyenes

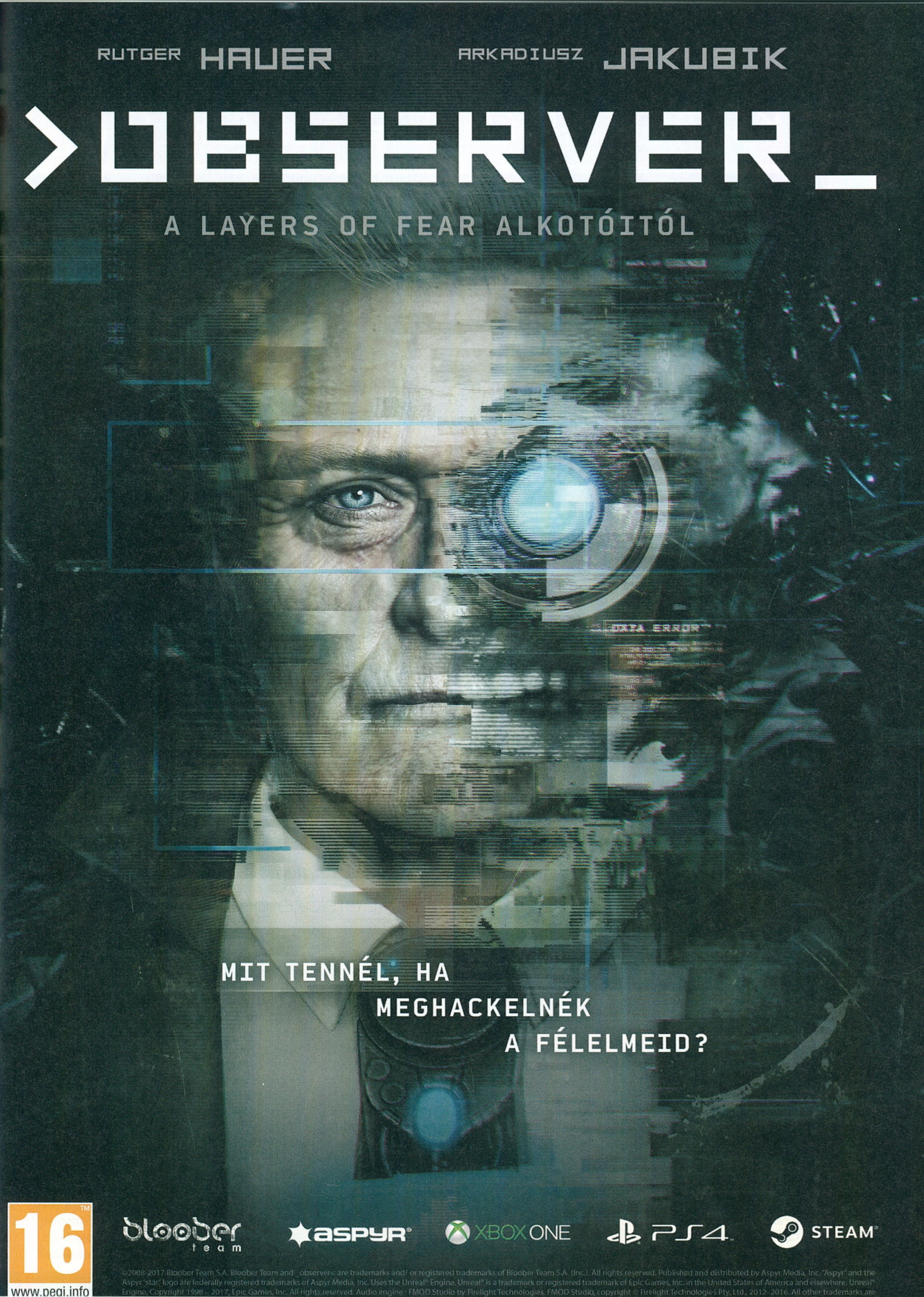


A válasz sajnos attól a pillanattól kezdve egyértelmű lesz, amint feltelepítjük a Game of Thrones: Conquestet. Nem! A fejlesztésért felelős Warner ugyanis ahelyett, hogy a múlt hónapban bemutatott Middle-earth: Shadow of Warhoz hasonlóan egyedi játékot készíttetett volna, inkább fogta az eleve pofátlan mikrotranzakciókra kihegyezett Game of Wart, és mondhatni átskinezte Trónok harcára, aztán ingyenessé tette, hadd szóljon. De hát végül is mit várhatunk egy olyan kiadótól, ami ugye az említett Gyűrűk ura-játék konzolos és PC-s változatát is teletömte valós pénzen megvásárolható loot-ládákkal...

A játék úgy indul, hogy a tűzről pattant Daenerys és a semmit sem tudó Havas John tanácstalanul állnak a Falat ostromló Mások előtt, hogy aztán a kissé szájbarágós oktatómódot teljesítve mi, játékosok alapítsuk meg azt a házat, amely biztosítani fogja Westeros túlélését a tél folyamán. Felépítjük saját erődünket, fejleszteni kezdjük a hadseregünket, majd amikor készen állunk, küldetésekre indulunk, hogy minél több rút szörnyet és élőhalottat pofozzunk vissza a Fal északi oldalára. És ennyi. Sajnos a tévésorozat főszereplői a játék során nem zavarnak sok vizet, leszámítva talán Tyriont, aki egyre unalmasabb küldetéseket adogat, általában ugyanazzal a szöveggel.

Fejlesztünk, harcolunk, fejlesztünk, harcolunk, újra és újra és újra – aztán mikor úgy tűnik, hogy már nincs pénzünk semmire, jöhetnek a szokásos mikrotranzakciók. Elvégre nincs is jobb annál, mint mikor a bénán megírt, gyakorlatilag zéró stratégiai mélységgel rendelkező alkalmazás szól, hogy nahát-nahát, bajban vagy, de egyébként X mennyiségű arannyal kiváltható a boldogulásod, mert a Vasbank bármikor kisegít ám. Nem mondom, hogy csalódás a játék, mert a legtöbb mobilos stratégia ilyen. A Trónok harca licenctől viszont többet vártam volna, főleg, hogy a karakterek arcára és a viszonylag szép grafikára láthatóan sok pénzt kicsengetett a Warner. Mivel a letöltés ingyenes, nem mondom, hogy nem ér meg egy próbát, főleg, ha rajongója vagy a sorozatnak. De ne hagyd, hogy az igényes külső megtévesszen!

50%


RUTGER HAUER
ARKADIUSZ JAKUBIK
>OBSERVER_
A LAYERS OF FEAR ALKOTÓITÓL
DATA ERROR
MIT TENNÉL, HA
MEGHACKELNÉK
A FÉLELMEID?
16
www.pegi.info
bloober team
aspyr
XBOX ONE
PS4
STEAM
©2008-2017 Bloober Team S.A. Bloober Team and _observer< are trademarks and/ or registered trademarks of Bloober Team S.A. (Inc.). All rights reserved. Published and distributed by Aspyr Media, Inc. "Aspyr" and the Aspyr "star" logo are federally registered trademarks of Aspyr Media, Inc. Uses the Unreal® Engine. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2017, Epic Games, Inc. All rights reserved. Audio engine : FMOD Studio by Firelight Technologies. FMOD Studio, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 2012-2016. All other trademarks are

Cuki hörcsögös játéktól a produceri székig

Interjú Szegedi Anitával (Developer Pixie)

[ÍRTA **LOR**]

Szegedi Anita autodidakta módon sajátította el a játékprogramozás alapjait, majd szorgalmának köszönhetően egészen a Nemesys Games produceri pozíciójáig jutott, ami sokkal izgalmasabb munkakörnek tűnik, mint elsőre gondolnánk.

Blogot vezet, tervez, kódol, folyamatosan tanul – a szociológusként végzett Anita története a legjobb példa arra, hogy önszorgalommal egyáltalán nem lehetetlen kihívás elhelyezkedni a játékfejlesztésben.

A 28 éves lány küldetésének tartja azt is, hogy hangsúlyozza a diverzitás és a nők szerepének fontosságát a szakmában. Vele beszélgettünk az önálló tanulás fontosságáról, a produceri munka szépségeiről, és arról, hogy miért is érdemes game jamekre járni.

Kérlek, mutatkozz be röviden az olvasóinknak! Mennyi idős vagy, hol és milyen jellegű játékon dolgozol mostanság?

Nemrég töltöttem a 28-at, jelenleg a Nemesys Games producereként dolgozom, ahol éppen több projektünk is fut. Most leginkább applikációfejlesztésen dolgozunk nemzetközi partnerekkel.

Pontosan mit takar ez a pozíció?

A producer feladata az, hogy összefogja a csapatot, segítse a tagok közötti kommunikációt, illetve, ha van megrendelő, akkor a producer dolga a velük való kapcsolattartás és az igények összehangolása is. Egy indie cégnél persze kicsit összemosódnak a szerepek, főleg a játékfejlesztésben. Én például producerként általában dizájner is vagyok, ami azt jelenti, hogy sokszor nekem kell figyelnem arra, hogy a felhasználó egy intuitív, könnyen használható és élvezetes játékot kapjon. Ezenfelül nálunk általában a producernél van a „vízió", így ő egyben a projekt vezetője is lesz, aki szem előtt tartja, hogy a játék ne térjen le a kijelölt útról, és hogy minden elkészült rész támogassa a célt.

A kreatív munka sokszor megköveteli, hogy legyen valaki, aki képes szigorúan mérlegelni: milyen új ötlet tehet jót a játéknak, melyiktől marad koherens egész, és mi az, ami bár a világ egyik legjobb ötletének tűnik, de szétzilálná a játék egységét. Ilyenkor sajnos akármennyire is jó gondolatról van szó, mennie kell.

Hogyan telik egy átlagos munkanapod?

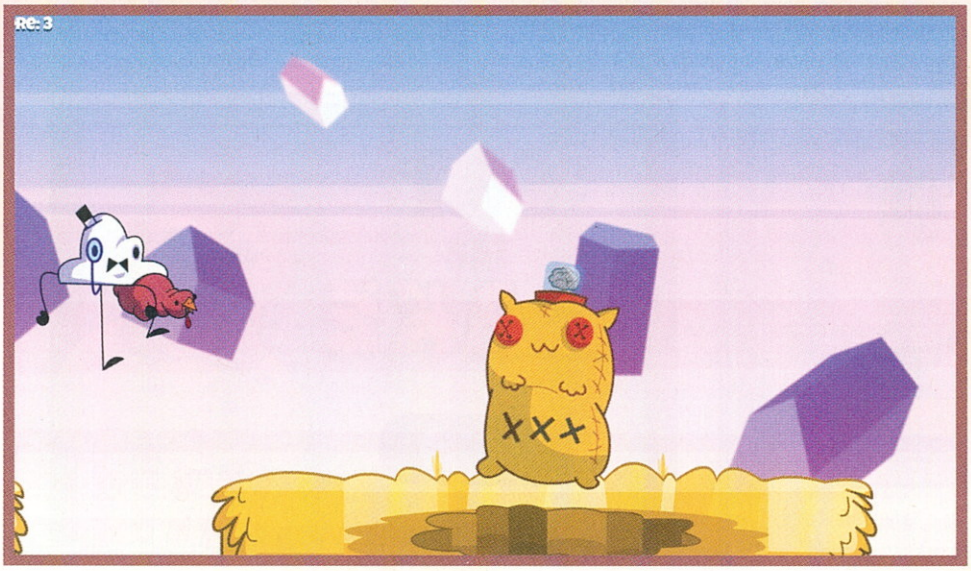
Ez nagyban függ attól, hogy éppen milyen projekten dolgozunk és mekkora a csapat. Általában játékok esetén a napom nagy része azzal telik, hogy tesztelek és szabályokat módosítok. A játékfejlesztés egyik legnagyobb kihívása az, hogy megtaláljuk, mi az, ami működik, és mi az, ami nem. Ami pedig nem működik, annál ki kell találni, hogyan lehetne jobb. Én az iteratív fejlesztés pártját fogom, minden ötletet szeretek tesztelni, és utána leülni és eljátszani vele: értékeket módosítani, megnézni, mit lehet belőle kihozni. Megrendeléses projekt esetén kicsit más a helyzet, hiszen akkor már van egy konkrét terv, amit a megrendelővel megbeszéltünk. Ilyenkor fontosabb az, hogy minden időre készen legyen, és hogy amit legyártunk, az tényleg jól működjön.

Mit élvezel legjobban a munkádban?
Nagyon szeretem, hogy sokszor egy problémának nincs konkrét, „a nagykönyvben megírt" megoldása, de mégis tudom, hogy létezik valami hasonló, csak meg kell azt találni. Így az egész egy nagy kalanddá válik: az ember kipróbál egy csomó lehetőséget, és amikor már úgy gondolja, hogy mindent megpróbált és feladná, akkor rájön, hogy mi maradt ki eddig, majd hirtelen összeállnak a dolgok. Ez szerintem az egyik legjobb érzés az életben, és ez az egyik legfőbb oka annak, hogy játékfejlesztő lettem.

A másik dolog, amit imádok a fejlesztésben, hogy sosem unatkozik az ember. Nagyon sokrétű folyamatról van szó, rengeteg részterületnek kell együtt működnie. Irtó érdekes látni, ahogy a racionális, programozói oldal találkozik a művészettel, és végül egy interaktív élmény sül ki a dologból. Én minden részét nagyon szeretem ennek a folyamatnak, és pont ezért igyekszem fejlődni nemcsak producerként, de dizájnerként és fejlesztőként is. Remek érzés, hogy folyamatosan javulnak a képességeim (otthon is sokat fejlesztek), és látom is magamon, ahogy egyre jobbá válok benne.

FEJLESZTŐ TÜNDÉRLÁNY MINDENNAPJAI

Anita 2016-ban indította el saját blogját, ahol nemcsak a női játékfejlesztőlét félreértettségének ad hangot, de rendszeresen elemzi a legújabb vagy legjobb játékokat, beszámol a különféle game jamekről, játékos eseményekről. Olvasmányos, közvetlen stílusa olvastatja magát, és közben tanulhatunk is tőle: olyan komoly témákat feszeget, minthogy mik a történetmesélés eszközei, milyen egy jó játékkarakter, és hogy mi fán terem a game design. Erről ezen a címen győződhettek meg: http://developerpixie.blog.hu



Hogyan sikerült a Nemesys Gameshez kerülnöd?
Ez egy nagyon kedves történet. Sokáig otthon tanultam fejleszteni, és a „magányos indie fejlesztő" toposz élt a fejemben. Aztán elkezdtem találkozókra és game jamekre járni (a game jam egy olyan, általában 2-3 napos esemény, amelyen a résztvevők csapatokat alkotva adott témára készítenek játékot viszonylag rövid idő alatt). Mivel a game jamek általában a Nemesys irodájában voltak, hamar megismerkedtem az itteniekkel. Akkoriban még lázasan hordtam magamnál életem első saját játékpróbálkozását. Ez egy duci hörcsögről szólt, akivel különféle feladványokat megoldva sütiket kell eljuttatni egy adott helyre. Akkoriban nagyon büszke voltam rá, és boldog-boldogtalannak mutogattam. Így kezdtünk el beszélgetni Szabival is (Józsa Szabolcs, a Nemesys ügyvezetője), aki szintén abban a szerencsében részesült, hogy az orra alá nyomtam a játékomat. Akkor már tudtam, hogy nagyon szeretnék itt dolgozni, úgyhogy meg is kérdeztem, hogy van-e esetleg lehetőség dizájnerként elhelyezkedni. A cég akkoriban kezdett egy fiatal lányoknak szóló mobilos játékkal foglalkozni, így felmerült a produceri lehetőség is, én pedig örömmel elfogadtam, és azóta itt vagyok.

Hogyan jött az elhatározás, hogy játékfejlesztő szeretnél lenni?
Az egész onnan indult, hogy már kiskoromtól fogva tudtam: kreatív szakmát szeretnék végezni, alkotni akarok. Sok mindent kipróbáltam, sokáig írónak készültem. Meg voltam győződve arról, hogy a fejlesztés nem nekem való, és a programozástól nagyon tartottam. De aztán találkoztam a Construct fejlesztőprogrammal, ahol nem kell kifejezetten kódot gépelni, és ez felbátorított. Gondoltam, kipróbálom. Szerencsére rengeteg segédanyag, video és tutorial volt hozzá, így az első lépések könnyen mentek. Utána persze már nehezedett a dolog, de nagyon élveztem az egészet. Elhatároztam, hogy csinálok egy saját játékot. Még gimnáziumban rajz tagozatos voltam, így persze azt gondoltam, hogy a grafikát is én fogom csinálni. Azzal is meggyűlt a bajom, de eljutottam vele odáig, hogy egy nagyon egyszerű

kis játékot (igen, a hörcsögöst) összedobtam vele. Ekkor már egészen magabiztos voltam a Constructban. Aztán a Nemesysnél megismertem a Unityt és más fejlesztői környezeteket.

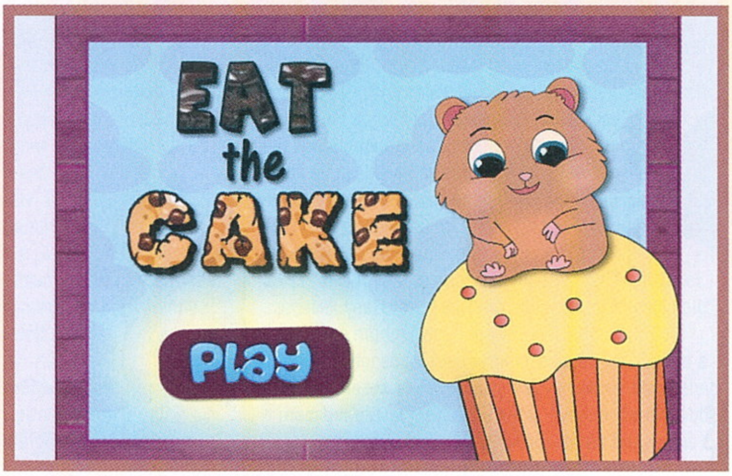
Ezekben már bizony kell kódot gépelni, úgyhogy elhatároztam, hogy megtanulok rendesen programozni. Most is ezen pörgök, vettem erre is online kurzust (az online kurzus mindenre megoldás). Nekem igazából az adja a motivációt, ha van egy ötlet, amit meg akarok valósítani. Benne van a fejemben, hogyan kellene kinéznie, mit kellene csinálnia. Addig pedig nem állok le, amíg ezt el nem érem, és általában mikor nekiindulok, fogalmam sincs, hogy technikailag hogyan kell megvalósítani. Így rengeteg órányi tutorial, és néhány hajtépés-közeli élmény kell hozzá, míg végül rájövök a módjára. De olyankor igazán büszke vagyok magamra. Persze sokat segít a tanulásban, hogy csapatban dolgozom. Sok trükköt megtanulok a csapattól, és a game jamek is rengeteget segítettek a fejlődésben.

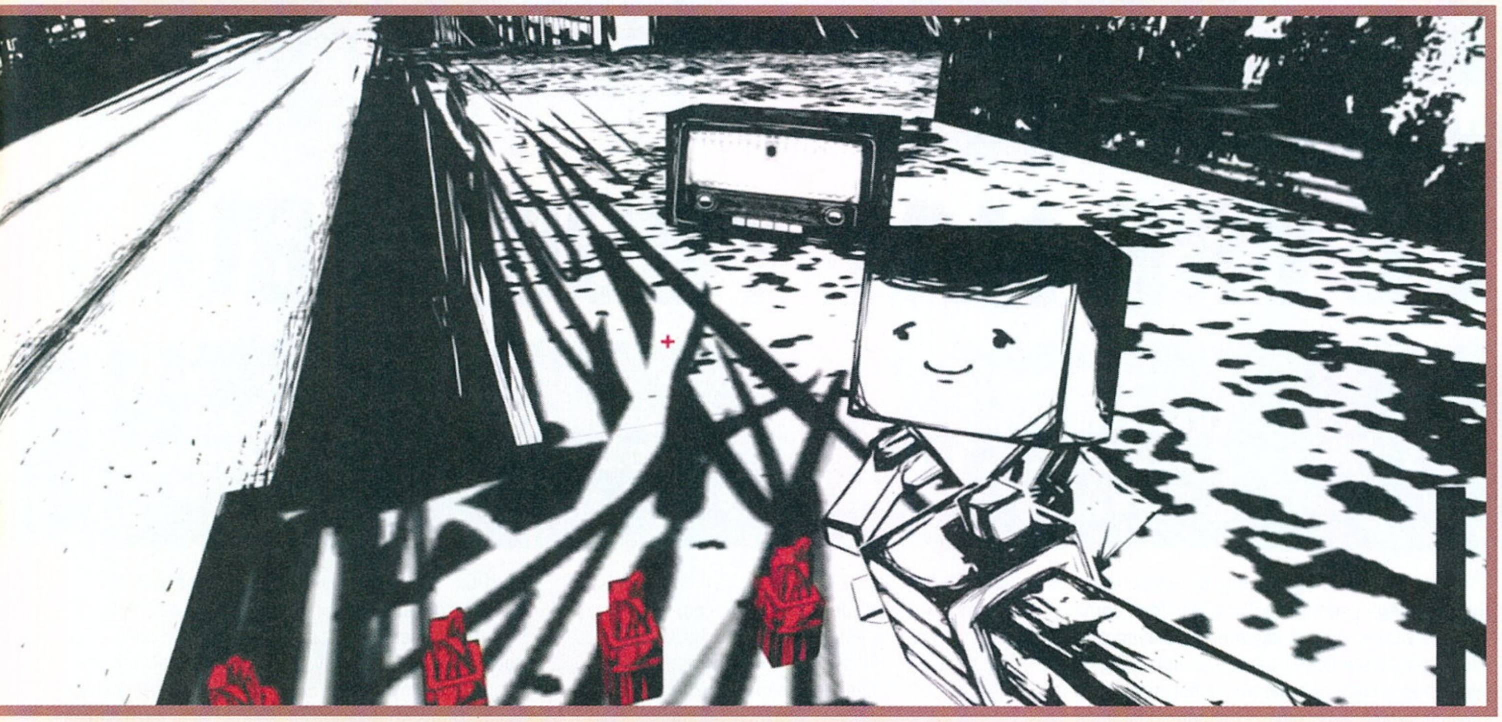
Milyen előtanulmányaid vannak a területen?
Amikor elhatároztam, hogy fejlesztő leszek, még semmilyen erre vonatkozó tudásom nem volt. Azóta elvégeztem két online kurzust is, egy UX designt és egy game designt. Mindkettőre büszke vagyok, de egyiket sem nevezném hivatalos oktatási papírnak. Egyébként nekem szociológia diplomám van, azon belül is gender szociológiát tanultam. Azt gondolom, hogy ez a mai napig nagy segítség nekem, és fontosnak is tartom, amit megtanultam. Producerként, de dizájnerként is nagyon jól jön, ha az ember átlát bizonyos társadalmi helyzeteket, illetve magabiztosságot is adott, hogy nőként van helyem egy ennyire technológia-központú szakmában. Azóta is küldetésemnek tartom, hogy hangsúlyozzam a diverzitás és a nők szerepének fontosságát a szakmában. Most jelentkeztem önkéntesnek a Skoolhoz is, akik fiatal lányoknak tanítanak játékfejlesztést.

Nekik elsősorban nem az a céljuk, hogy a lányok megtanuljanak programozni, sokkal inkább az, hogy ne féljenek felvállalni azt, hogy érdekli őket a matek vagy a fejlesztés területe. Nekem ez nagyon szimpatikus cél. Valószínűleg én is bátrabban vágtam volna bele az egész játékfejlesztésbe, ha egy korábbi életszakaszban találkozom velük.

Mikor kezdted el írni a Developer Pixie blogot és miért?
Körülbelül egy éve vágtam neki. Már régóta kacérkodtam egy blog gondolatával, eleinte csak motiváló tényezőként, hogy kiírjam magamból az indie életérzést. Aztán abból valahogy sosem lett semmi. Viszont arra lassanként rádöbbentem, hogy nincs Magyarországon olyan női játékfejlesztő, aki látható lenne mindenki számára. Ezen pedig mindenképp változtatni szerettem volna, arról nem is beszélve, hogy autodidakta tanulóként pontosan tudom, mennyire nehéz kezdőként elindulni a tanulásban. Így a blog három nagy célt is megvalósít: egyrészt megszólítja a női fejlesztőket (és a fejleszteni vágyókat), segíti a kezdőket az eligazodásban, és természetesen segít nekem is, mert időnként nem bírom megállni, hogy ne írjak egy személyesebb cikket, és posztoljam azt a blogra. Nagyon büszke vagyok rá, hogy ennyi embert érdekel a fejlesztés, és hogy alkalmanként nagy hírportálokon is megjelenik a blog. A megjelenése óta egyébként folyamatosan bővítem a tartalmat, először csak fejlesztéssel és eseménybeszámolókkal foglalkozott, de most már van game art szekció, vannak játékbemutatók és interjúk is női fejlesztőkkel. Kíváncsi vagyok, mi érdekli inkább az embereket, mi az, amire felfigyelnek. Nem számítottam rá, de a leginkább szakmai cikkek kapják a legnagyobb figyelmet. Sokan írnak nekem személyesen is, hogy olvasták egy-egy cikkemet, és segítséget kérnének valamilyen kérdésben.

Ha már női fejlesztők és nők a játékokban: tagja vagy a Queens of Game nevű, gamer lányokból álló közösségnek. Játékosként vagy szociológusként hogy látod a helyzetet, a nők hátrányban vannak a férfiakhoz képest, ha a játékiparban szeretnének elhelyezkedni?
A játék és a fejlesztés ebben a tekintetben szerintem nagyon különböző. Játékosként hátránynak tartom, hogy nő vagyok, de fejlesztőként egyáltalán nem. Munkám során még sosem találkoztam azzal, hogy negatívan megkülönböztettek volna, csak azért, mert lány vagyok. Ha meg tudom csinálni, amit kell, és jó vagyok abban, amit csinálok, akkor az már bőven elég ahhoz, hogy elfogadjanak. Munkán





A JÁTÉKBAN MINDENKINEK HELYE VAN

Anita a magyar Queens of Game nevű közösségnek is tagja (https://www.facebook.com/queensofg), ami egy magyar gamerlányokból álló csoport. A lányok jelenleg tízen vannak Bejja (Németh Beatrix) vezetésével, és a játékokhoz fűződő területek szinte mindegyikét képviselik. Bekiee, Pukcilla, Nyfa Ignis cosplayjel foglalkozik, a Pixelben Lélek néven futó hölgy a pszichológia területén tevékenykedik, Bejja és Rka az esport szakértője, míg Anita a fejlesztői és blogger oldalt erősíti. Küldetésük, hogy a játékos tevékenységeik mellett olyan fontos témáknak adjanak hangot, mint a családon belüli erőszak, az önmegvalósítás szorgalmazása és a rákszűrés fontossága. Anita így vall tevékenységükről: „Igyekszünk minél több platformon megjelenni, és minél több rendezvényen részt venni. Mivel sokan, sokféle területen tevékenykedünk, rengeteg oldalról próbáljuk meg ugyanazt az üzenetet közvetíteni, miszerint a játékban mindenkinek helye van. Nem szeretnénk erőszakosan nyomulni, mert nem az a lényeg, hogy mindenkinek megmagyarázzuk, hogy a nőknek nincs könnyű helyzetük a videojátékok világában sem, hanem hogy szaktudásunkkal bizonyítsuk a helyünket."

kívül sokkal több negatív élményem van a szakmámmal kapcsolatban, sokan nem értik hogyan lehetek fejlesztő lány létemre, illetve elkönyvelnek „disznőnek", aki biztos kávét főz, míg mások letolják a munka nehezét. Ezek nyilván nem jó élmények, de igyekszem mindig türelmesen elmagyarázni, hogy attól, hogy nőnek születtem, még tudok és szeretek dolgozni, jó vagyok abban, amit csinálok.

Játékosként viszont más a helyzet, ott már a játékosok között is sok az előítélet. Nem tudom miért, de a játékvilágban a nőket nehezebben fogadják el, automatikusan azt gondolják, hogy bénák vagyunk. Valahogy úgy lehet ez, mint a női sofőrökkel. Illetve talán kicsit más, mert supportnak jók vagyunk, és csakis akkor, ha hobbi szintjén marad a játék. Ha ügyesebb leszel, mint mások, akkor már sokszor rákérdeznek, hogy vasalni azért tudsz-e, vagy teljesen elvesztetted-e a női princípiumodat. Nem tudom, mi az összefüggés a játék és a vasalás között, de ez egy létező probléma, és sokszor találkozom vele a blogommal kapcsolatban is. Ezért is nagyon hasznos a Queens of Game, mert szeretnénk ledönteni azokat a sztereotípiákat, hogy lányként nem lehet valaki jó játékos, vagy gáz, hogyha ilyesmivel foglalkozik. Szerintünk nagyon is menő, mert a videojátékok világában mindenkinek helye van.

Mik a kedvenc játékaid? A blogodon nagyon sok olyan írást olvasni, amik főleg indie játékokról szólnak. Mit szeretsz ezekben a produkciókban?
Szeretek sokféle játékot kipróbálni, ez már csak szakmai ártalom. Persze vannak olyan játékok, amik hónapokig, esetleg évekig velem maradnak, de azokról nem szeretek írni, mert maximum sorozatban tudnám csak elmesélni, hogy mit gondolok róluk. Ezért a blogban általában direkt rövidebb, kevésbé ismert játékokról írok, egyrészt mert szeretném népszerűsíteni őket, másrészt pedig mert így magamban is tisztázom, mit gondolok az újonnan kipróbált játékokról. A két kedvenc játékom egyébként a Journey és a The Last of Us. Emellett nagyon szeretem az Uncharted-sorozatot, de a Life is Strange, az Oxenfree és a Firewatch is nagy kedvenc. Szóval notórius narratívjáték-kedvelő vagyok, azt hiszem! De ettől függetlenül már több mint egy éve töretlen a rajongásom az Overwatch iránt. Úgyhogy az az igazság, hogy a kis játékokat is ugyanannyira kedvelem, mint a blockbuster címeket. Mindegyikben van mit szeretni – a kisebb indie játékokat a kreatív megoldásokért, a tripla A-s projekteket viszont az iszonyatos profizmusért, ami sok cím esetében kézzel fogható. Persze ahhoz, hogy az ember tanuljon más játékoktól, kicsit elemző szemmel is kell játszani – folyamatosan figyelni, hogy mi az, ami működik, mi az, ami nagyon tetszik. Meg persze mi az, amitől falra mászik az ember, és hogyan lehetne megváltoztatni.

Mik a jövőbeli terveid? Van olyan dédelgetett játékötlet a tarsolyodban, amit egyszer mindenképp el szeretnél készíteni?
Igen, van. Mivel nagyon nagy kedvenceim a narratív játékok, nem bírok magammal, és folyton azon agyalok, hogyan tudnék én is ilyen játékot készíteni. Most van egy ötletem, amin elég aktívan pörgök, de egyelőre még nagyon gyerekcipőben van a projekt. Természetesen a világ legjobb játéka lesz, ha elkészül *(nevet)*. Hosszú távon nagy álmom, hogy kiadjak egy olyan játékot, amit teljes egészében én fejlesztek, és meg is veszik az emberek.

A hörcsögös játék tökéletes tanulóprojekt volt, de semmilyen szempontból nincs azon a szinten, hogy kiadjam, és pénzt keressek vele. Nagyon sokat kell még fejlődnöm programozás és grafika terén is ahhoz, hogy idáig eljussak. Úgyhogy szorgalmasan tanulok, és csinálom a hobbiprojektjeimet. Az otthoni fejlesztés azért is nagyon fontos számomra, mert össze tudom hasonlítani, hogy mennyit fejlődtem az évek múlásával. Meg tudom nézni, hogy amit most csinálok, már mennyivel jobb, mint amivel kezdem. És látom, hogy sokkal rövidebb idő alatt valami sokkal jobb dolgot tudok összehozni.

Mit tanácsolsz azoknak a lelkes fiataloknak, akik szintén a játékiparban szeretnének dolgozni?
Azt, hogy kezdjenek el minél hamarabb játékot készíteni. Szerintem így lehet a legtöbbet tanulni, meg persze az is benne van, hogy én is így kezdtem. Manapság már rengeteg ingyenes anyag fent van a neten, ha valakit érdekel, csak kitartás kell hozzá. Az se baj, ha valaki nem jó grafikában, vagy nem tud 3D-zni. Mindenki így kezdi, de szerencsére sok ingyenes kellékhez hozzá lehet jutni, amiből már lehet jó dolgokat alkotni. Szerintem a lényeg az, hogy mindenki azzal foglalkozzon, ami igazán érdekli, mert akkor biztosan szívesen fog vele időt tölteni.

Köszönjük az interjút!

WORLD OF TANKS ROVAT

EGYRE NAGYOBB A BULI

[IRTA BULLSEYE] Az elmúlt évben elég sokan támadták a Wargaminget, hogy többet foglalkozik a prémium tankokkal, mint a játék minden más területével összesen. Az augusztus végén megjelent 9.20-as verzió igyekezett megnyugtatni a kedélyeket. Zajos sikerrel.

Ha valaki kihagyott egy pár évet, vagy még ki sem próbálta a World of Tanks világát, annak jöjjön egy kis gyorstalpaló! A freemium MMO-ban a második világháborúban, valamint valamivel előtte és utána használt (vagy csak tervezett) páncélosokban csaphat össze két tizenöt fős csapat a legnépszerűbb sima csata módban, aminek persze azért akad néhány variációja klánok és profik számára is. A választék mostanra 9 ország nagyjából 500 járművéből áll, így a „Szerezd meg hát mind" életérzésről érdemes lemondani, főleg annak, aki most kezdene a játékba – már csak az időközben kivezetett vagy csak ideiglenesen megszerezhető különleges harckocsik miatt is.

Az 500 különféle harci eszköz többségét több ágon oldhatjuk fel az elsőtől a tizedik szintig haladva, a csatákban szerzett XP-vel és játékpénzzel. Aki már látott csapat alapú MMO-t, annak jó esélyel az alap fejlődési mechanika ismerős, aki pedig még nem, nos, annak is egyszerűbb elindítani a letöltést, mire a cikk végére ér, már be is ugorhat az első gyakorló csatákba – úgy könnyebb megismerni az alapokat.

GENERÁCIÓS UGRÁS

Az említett 9.20 legfontosabb újdonságai könnyen összefoglalhatók: egy új kifejleszthető ág, egy nagy adag egyensúlyozás és egy 30-30 elleni ütközeteket nyújtó mód. Végre eltörpülhetnek a 29 v 1 problémák az 59 v 1 mellett! Az új tankokat (tudjuk, nem tank, haladjunk...) a kínai páncélvadászok 9 új példánya képviseli, amelyek némelyike érthető módon sokban hasonlít szovjet elvtársaikra. Ennek ellenére érdemes átnézni az adataikat, mert azok komolyan eltérhetnek attól, amit a külsejük alapján, a régebbi páncélvadászok ismeretében várnánk, főleg a magasabb szintek páncélvastagságában.

A Grand Battle néven futó összecsapás alapja nagyon egyszerű. Két csapat néz farkasszemet 30-30 játékossal, és kizárólag tízes szintű harckocsikkal, hogy a szintkülönbség se okozhasson problémát. A szabályok is szimplák: 15 percünk van pontfoglalásra vagy az ellenfél összes tankjának megsemmisítésre, éppen úgy, ahogy a hagyományos csatákban megszoktuk. Természetesen a nagyobb csapatlétszámhoz nagyobb térkép is dukál, az egyelőre egyedüli Nedelburg 1400x1400 méteres, így a csapatonként három tízfős egység is más pontokon kezdi az ütközetet. A jutalom pedig ezúttal nem holmi egyszerű kis credit, hanem extra valuta, hasznos felszerelésekre és fogyóeszközökre. No meg a személyes küldetések könnyebb teljesítése, mivel azokkal itt próbálkozhatunk – a kiválóságjelek megszerzésére a nagyobb lehetséges sebzés miatt viszont nincs mód, és a több kilőhető ellenségre való tekintettel a kitüntetések feltételei is változtak.

Az új patch játékmenetbeli egyensúlyozást is hoz. Több térképen is beszüntették a „mászókákat", azaz nem lehet már nehezen elérhető, de éppen ezért hatékony mesterlövész helyekre feljutni a fürgébb tankokkal, vagy csapattársak segítségével. Ezenkívül a rangsorolt csatákban egyaránt változott a jelvények és az elérhető szintek megszerzésének rendje, növelve így a kihívást.

Újabb nekifutás

A World of Tanks már megjelenésekor kirobbanó siker volt, és máig töretlenül menetel, vagy inkább görög lánctalpain. A World of Warships, ha nem is tudott ezzel versenyre kelni, de jól átgondolt rendszerével és játékmechanikájával megtalálta a maga rajongótáborát. Ellenben a World of Warplanes nem aratott komolyabb sikert sem a játékosok, sem a kritikusok körében. Úgy tűnik a Wargaming ezt nem akarta annyiban hagyni, így folyamatosan dolgozott a rendszer javításán, és nemrég meg is érkezett a WoWp második generációja. A hatalmas változtatások eredménye az első vélemények szerint egy átgondoltabb rendszer, jobb kezelhetőség, és ami a fő, lényegesen élvezetesebb játék. Így érdemes kipróbálni néhány küldetés erejéig.

Nagyobb kényelem, látványosabb mikrotranzakciók. Az új Launcher modernebb idők gyermeke.

Az M3 Lee óta várjuk a többtornyos tankokat, végre megérkeztek, ha csak ideiglenesen is.

ÚJRATERVEZETT VETERÁNOK

Az egységek egyensúlyozása elsősorban a veteránokra vonatkozott, mivel a régebben is meglévő vonalak, vagy egyes harckocsik némelyike az évek során elvesztette jelentőségét az új jövevények miatt. Szegény elhanyagolt M46 Patton kapott egy kis erősítést, amiből az M48 sem maradt ki. A francia páncélvadászokat is elég komolyan átalakították magasabb szinteken, főleg a tízes szintű Foch cseréjével, aminek új variánsa hatos tárat kapott, persze visszafogottabb sebzésű lőszerrel. Az AMX 30 és 30 B szintén átesett némi statisztika-változtatáson.

A szovjet oldal sem maradt ki, leginkább a T-44 (és prémium rokonai) tornya erősödött sokat. Az ISU-152 sajnálatos módon elvesztette a sokak által imádott és gyűlölt BL-10-es löveget, a helyette kapott D-4S átütése valamivel alacsonyabb lett (prémium lőszerrel lényegesen kisebb), cserébe a kasztni HP-je nőtt. Ellenben az Object 268 lövegét egyértelműen javították, ahogy az IS-7 több jellemzőjét is.

Az egyik legrégebbi legenda, a Maus viszont kapott némi gyengítést, de azért továbbra is szupernehéztank maradt, csak kicsit ritkábban lő, és vesztett némi HP-t. Cserébe a kilences szinten lévő Mäuschen értékei javultak, így már nem lesz akkora szenvedés eljutni az Egérig. A lényegesen frissebb japán nehéztankok adatait is kissé megvariálták, de egyelőre nem úgy tűnik, hogy ez komoly hatással lenne majd a Type 5 Heavy iszonyatos pusztító erejére.

Ami sokaknak fontos, hogy az önjáró lövegek sebzésmechanikája változik egy kicsit, méghozzá a fedezék vastagságától függően. Legalább kétméteres fedezékek mögött teljesen elbújva nemcsak a sebzést ússzuk meg, de a stun sem rontja a legénység képességeit. Emellett persze a HD-sítés is folyik tovább rendületlenül, újabb 10 tank pompázik részletesebb textúrában.

Halloweeni meglepetések

Mire a lap az újságárushoz kerül, sajnos már pont véget érnek az ünnepi mulatságok, de a Wargaming idén is gondoskodott róla, hogy rémületes harci eszközökkel szórakoztassuk magunkat. A World of Tanksban október végén és november elején a Leviathan invázót kellett megállítani. A világainkat elválasztó kaput kellett megvédeni a gonosz szupertanktól és csatlósaitól a mi kevésbé szuper kinézetű, de kétségtelenül különleges, kéttornyos járműveinkkel, Frankennel és Steinnel. A sikerekért természetesen komoly jutalom is járt.

Konzolokon szörnyvadásznak csaphattak fel a játékosok október végén, és nemcsak vezethették a különleges festést és legénységet kapott járműveket, de egyiket meg is szerezhették ingyen, ha elég jól teljesítettek a csatákban.

A buliból persze a World of Warships sem akart kimaradni, sőt, ott kezdődött leghamarabb a hadjárat a Rasputin és ördögi társai (valamint az őket gyógyító és minket sebző fertőzés) megállítására, amelyben négy újabb igazán különleges kinézetű hajóval vehettünk részt, és siker esetén megnyerhettük az állandó álcafestések némelyikét.

CSAK MÉG EGYETLEN APRÓSÁG

Nem sokkal a 9.20 bevezetése után, októberben jelent meg a 9.20.1 verzió, ami, ha kisebb adagban, de szintén komoly változásokat hozott. Átalakultak a személyes küldetések (végre átugorhatóak a legidegesítőbbek), a briteknél szinte minden ágon alakítottak a járműveken, különösen a páncélvadászokon; a tízes szinten lévő nehézharckocsit pedig lecserélték. Ezenkívül a tízes szintű könnyű harckocsik statisztikái általánosan javultak minden nemzetnél, ahogy a legendás, de kissé háttérbe szorult Type 59-é is. Ami pedig mindenkinek fontos és hasznos lehet: a csapatok összeválogatása immár járműtípus és feladatkör alapján zajlik. Ennek egyetlen szépséghibája, hogy sokan nem a feladatkörnek megfelelően használják a harckocsijaikat.

Ráadásul a tesztszerveren már feltűntek az első HD térképek, amik igazán gyönyörűek, ráadásul új fizikát is hoznak várhatóan, csak aztán bírjuk számítási teljesítménnyel!

EGY FELÜLET MIND FELETT

Wargaming.net Game Center névre hallgat az új asztali játékindító alkalmazás. Igazából annyira új, hogy még béta verziójú, de így is teljesen stabil. Ezen a felületen érhető el a cég minden játéka, ami sokkal kényelmesebb azoknak, akik több haderőnemben is érdekeltek, mindenki másnak meg esetleg kedve támadhat kipróbálni a testvércímeket, vagy éppen újabb és kevésbé ismert programokat.

A Game Center telepítésével a korábbi indítók el is tűnnek. A különbség nem nagy, mivel a szokott ikon már a hozzá tartozó aloldalt nyitja meg a Game Centerben. Akinek mégsem tetszik az új külső és elrendezés, vagy stabilitás gondjai akadnának, természetesen visszatérhet a régi rendszerhez a játékkliens újratelepítésével.

EZALATT A KONZOLBIRODALOMBAN

Természetesen az Xbox és Playstation tulajdonosok sem maradtak újdonságok nélkül. A nemrég megjelent 4.1-es frissítéssel új német nehézharckocsik érkeztek, ami némileg átrendezte az ágakat: a VK 45.02 felett immár a Pz.Kpfw. VII áll, míg a Maus alá besorolt a VK 100.01 P és a Mäuschen.

Ezenfelül két új térképpel is gazdagodott a választék, és egy svéd prémium páncélvadásszal, valamint közepes harckocsival. Folytatódtak a háborús történetek is, ezúttal kubai kalandokkal, és ehhez külön vásárolható amerikai prémium tankokkal. Ami pedig a legfontosabb újdonság, immár konzolon is visszanézhetjük a legjobb csatákat, így tanulhatunk a hibáinkból, és gyönyörködhetünk más tankok végzetében.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI ÉS MCMACKO] Míg az előző hónapokat a kollégák vitték horrormagazinos és gurus tevékenységeim miatt, október végén végre visszatérhettem a független fejlesztésekhez, amelyek között annyi érdekes csemege lapul minden hónapban. Persze, a „gyors meggazdagodás" reményében rengeteg fércmunka is fellelhető a Steamen, de 10-20 izgalmasabb produkciót szinte minden hónapban találni a több száz gagyi mellett. Így volt ezúttal is, Mackóval közösen vetettük bele magunkat a felhozatalba (néhány jónak tűnő darab sajnos nem érkezett meg), és bizony találtunk jópofa platformert, átlagos horrorjátékot, kiemelkedő stratégiát és fantasyt, egyelőre jónak tűnő shootert, valamint egy kicsit megkésett, de eszméletlen hangulatos akciójátékot is. Volt tehát miből szemezgetni, biztosan te is találsz ízlésednek való címet!

Ogre

FEJLESZTŐ: AUROCH DIGITAL - MEGJELENÉS: 2017.10.05. - ÁR: 23 EURÓ (KB. 7100 FORINT)

A Steve Jackson Games (a fizikai társasjátékokat alkotó úriember nem összekeverendő a gyermekkorunkat izgalmasabbá tévő lapozgatós könyvek alkotójával, aki Ian Livingstone társaságában küldte a fiatalokat a Halállabirintus mélyére, hogy kiállják a Bajnokok próbáját) asztali játéka 1977 óta örvend igen nagy népszerűségnek. Az angol Auroch pedig megmagyarázhatatlan vonzalommal nyúl a hasonló stílusú klasszikusokhoz, avagy nem csoda, hogy fejlesztői ezúttal ezt az alkotást vették elő.

Az Ogre pedig imádnivalóan, kézbesimulóan elevenedik meg a képernyőn, egyfajta múltidézés képében. A klasszikus stratégiák kora éled fel pillanatok alatt, ami sok szempontból egyáltalán nem rossz hír. Mert noha a grafika kicsit puritán, ahogy a hanghatások is kezdetlegesek, valamint a felhasználói interfész is pofonegyszerű, a játékmenet mindezt igen gyorsan feledteti. Nagyjából 10 perc, avagy a felvezető betanítás elég rá, hogy belelássunk a program mélységeibe, az egységek irányításába és ideális bevetési módszereikbe. Merthogy nem elég csak rakosgatni a kisebb-nagyobb csapatokat, különféle halálosztó gépezeteket, de bizony komolyan taktikázni is kell velük. Egyfelől össze is gyűjthetők egyetlen erősebb halmazba, amit bármikor meg lehet bontani, másfelől meg persze önmagukban is bevethetők, ám arra ügyelni kell, hogy minél nagyobbak, annál több egységük van, amit be is lehet vetni, de le is lehet amortizálni a célzott támadásokkal. A küzdő felek ugyanis egy-egy alkotóelemet is kipécézhetnek, így választhatsz a nagyobb hatósugarú és a közeli fegyverek elpusztítása között. Arról nem szólva, hogy az ellenfelet egyszerre többen is támadhatják a körökre osztott csaták során, sőt az igazán

méretes opponenseknél a letámadásos akció a legjobb esély, mikor egyszerre minél több egységet bevetve körbeveszed a gépi vagy emberi stratéga irányította masinamonstrumot, ami aztán hiába disznó, a sok lúddal már nem bír, vagy csak nehezen. A járgányok a terep jellemzői szerint meg is rekedhetnek, mindegyiknek megvan a maga sajátossága. Az Ogre ráadásul nem csak egy remek és kimondottan nosztalgikus stratégia, de erősen hű az eredeti verzióhoz, pluszban rengeteg érdekességet olvashatsz információi között.

Van lokális és online multiplayer, plusz osztott képernyő is, és bár látszódik, hogy kis csapat munkája, az Ogre így is nagyon szerethető, különleges darab a műfaj és a franchise kedvelőinek, amivel 5-10-100 órát egyaránt nagyszerű módon el lehet ütni. G

73%

Empyre: Lords of the Sea Gates

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: COIN OPERATED GAMES - MEGJELENÉS: 2017.10.04. - ÁR: 28 EURÓ (KB. 8700 FORINT)

A klasszikus szerepjátékok reneszánszát éljük, ez mindenféle túlzás nélkül elmondható, ami világosan látszódik az olyan produkciók sikeréből, mint például a Divinity, a Torment vagy éppen a Pillars of Eternity. Nem csoda hát, ha boldog-boldogtalan ebben a zsánerben próbál szerencsét, elvégre technológia szempontjából talán kisebbek az elvárások, inkább a mélységen, a történeten, a lehetőségeken van a hangsúly. Az más kérdés, hogy sokan elfelejtik, szépséggel bármit fel lehet ruházni, lélekkel már nehezebb, így esve az előbbi látszat csapdájába.

A Coin Operated Games pedig láthatóan megküzdött az Empyre tartalmával és felépítésével, bármennyire is érdekesek a steampunkos alapok. A váz szerint az 1800-as évek legvégén a víz egy rakás nagyvárost teljesen elárasztott, ezzel ellehetetlenítve az életet, ám a katasztrófát túlélő lakosok újraépítettek mindent, megzabolázva a hullámokat, magasabbra építkezve, külön kis birodalmakat hozva létre. Ám egy idő után új probléma ütötte fel a fejét, ugyanis a megzabolázott vízmennyiség apadni kezdett, ami újabb nehézségeket vetett fel. A (modern) viktoriánus New Yorkot bemutató (és más valódi helyszíneket is tartalmazó) sztori bár lineáris és viszonylag egyszerű, jól van megírva, ami Paul Noth írónak és rajzolónak köszönhető. Más kérdés, hogy mindez semmit sem számít, ha a játék szinte állandóan nehezíti a felhasználók életét. Gondolok itt a nehézkes megvalósításra, az

irányításra, az időnként álmosító eseményekre és a cseppet sem felhasználóbarát megoldásokra (kijelző, kezelés, extra funkciók). Mert maga a stílus jó lenne, ha sikerül túllépni az első sokkhatásokon, akkor megkapó a végeredmény, ami azonban így is félkész termék látszatát kelti a bugokkal és a kevésbé jól kivitelezett elemekkel, amik mellé muszáj odavenni azt is, hogy a játék kifejezetten drága. Legalábbis mindezen jellemzők mellett. Egyébként viszont, aki kedveli a Fallout 2 és Shadowrun jellegű programokat, a hagyományos szerepjátékokat, az simán elüthet több mint tíz órát az izometrikus nézetű akció/kalandban, de arra készüljön fel, hogy néha önhibáján kívül fog elvérezni, sok-sok morgolódás közben, ami több mint kiábrándító. Azért remélem, egyszer tényleg befejezik az Empyre-t, de egy alaposabb akció keretein belül is beruházhatnak rá azok, akik a zsánert és a steampunkot mindennél jobban kedvelik. G

60%

Hand of Fate 2

FEJLESZTŐ: DEFIANT - MEGJELENÉS: 2017.11.07. - ÁR: 30 EURÓ (KB. 9300 FORINT)

A videojátékos veteránok által alapított ausztrál Defiant több mint két és fél éve megjelent alkotása különösen meglepő volt, hiszen némileg újszerű koncepció képében nyúlt a roguelike-ok és fantasyk műfajához, kimondottan szórakoztató formában, bár hibáktól sem mentesen. Legnagyobb baja talán az ismétlődés és a technikai kiforratlansága volt, azonban összességében sikerült felkerülnie a listámra, mint új cím, amivel szívesen játszottam.

A Hand of Fate azért volt igazán különleges, mert ötletes módon elevenítette fel a lapozgatós könyvek báját, a szerepjátékos összejövetelek izgalmait, ahogy mesélője az asztalra tett kártyák segítségével, plusz szöveges formában mutatta meg, mi történik éppen, mik a kihívások, a játékos pedig 3D-s formában, közvetlenül verhette le ellenfeleit. Szóval kártyajáték is volt, az instant halál sem volt ismeretlen számára, hangulatában pedig mindent vitt, noha opponensei és feladatai is gyakran ismétlődtek. Ehhez képest a folytatás sokkal változatosabb és összetettebb, noha alapjaiban nem változott a koncepció. Megalkotod a hősöd/hősnőd, megadva az alap jellemzőket, majd a kockadobásokkal és kártyalapokkal tarkított asztali elmesélésben lépkedve feladatokat oldasz meg, lehetőségek közül választasz, vásárolgatsz, hogy ha összeakadsz valami óriási szörnyeteggel, élőhalottal, banditával, netán rajtaütés áldozatává válsz, egy kisebb harcmezőre lépve leverhesd a rád támadókat. Győzelmeid után fejlődhetsz, erősebb cuccaid lehetnek, társak kísérhetnek, ha pedig ismertséged nő, azzal te is jól jársz, hiszen így tehetsz szert brutális erejű fegyverekre és támadásokra. És bizony egy idő után ettől lesz abbahagyhatatlan a Hand of Fate 2. A kártyalapok nyújtotta véletlenszerűségtől (kétlapnyi siker, kétlapnyi bukás megkeverve, de vajon melyikre böksz majd), a valós idejű akcióktól, na és a hangulattól, a mesélő jelenlététől, valamint attól, hogy hiába buksz el újra és újra, ismét neki fogsz állni a feladatnak. Jó lett a folytatás, az első rész legtöbb hibáját javították is benne, bár némi szaggatás még így is előfordul, egy tripla A-s játékhoz képest pedig természetesen nem olyan látványos.

80%

Tales from Candlekeep: ToA

FEJLESZTŐ: BKOM STUDIOS - MEGJELENÉS: 2017.10.11.- ÁR: 16 EURÓ (KB. 5000 FORINT)

Főleg sikeres franchise-ok feldolgozásai kötődnek nevükhöz, leginkább mobilokra, néha egy-egy PC-s játékkal. A Kanadában és az USA-ban is stúdióval rendelkező BKOM a Magic kártyajáték, a Marvel, és a DC világában is alkotott már, fejlesztői azonban a D&D fantasyjét számítógépre álmodták meg. Teljesen leküzdeni ugyan nem tudták okoseszközös múltjukat, mégis, a Tomb of Annihilation egy kifejezetten szórakoztató produkció.

Mi kell egy jó RPG-hez, egy igazán jó kis D&D-adaptációhoz? Először is szerethető forma, még ha nem is túl látványos, némi véletlenszerűség a tényleges dobókockák hiányában, meg persze lassan kiismerhető helyszínek és szörnyek. Vagyis sok-sok szörny mindenféle formában és mennyiségben. Ja, és egy csapat, amelyről majdnem megfeledkeztem. Itt ez egyetlen fővel indul a történet elején, aztán ahogy fejlődik a karakter, úgy nyílnak meg a társaknak fenntartott slotok, hogy a diorámás, madártávlatú területeket nagyobb eséllyel lehessen megtisztítani. Ha az egyetlen képernyőt jelentő játékkockákat felfedezted, csak oda kell állni a szélén egy lezáratlan járathoz, majd jön a következő játékkocka, ami ki tudja, milyen csapdát, ellenfelet, kincsekkel teli ládát vagy éppen főellenfelet rejt. A haladás és a harc körökre osztva zajlik, a támadások eredménye a véletlenen múlik, éppen úgy, ahogy a hirtelen események következménye sincs előre eldöntve. Merthogy villámok csapnak le az égből, darazsak zavarják és támadják meg a hősöket, akik akár mérges növények szorításában is elvérezhetnek. Mert persze vannak effektek, amik további sebzéseket is okoznak, azonban mindez orvosolható a nehezebb verziójú küldetések újból teljesítésével, az így elérhető fejlődéssel, amivel nyersanyagok is érkeznek, amikből meg aztán egyre durvább fegyverek és páncélok is kovácsolhatók. Szóval a látszólag elég egyszerű koncepcióban van némi mélység, de a megvalósítás sok esetben a mobilos játékok világát juttatja az ember eszébe, a látvány színes és élettel teli, van némi változatosság, a négyfős brigádot pedig élvezetes menedzselni, pesztrálgatni. A Tomb of Annihilation nem az év játéka, de nem is kifejezetten drága, ehhez képest hosszú órákra elegendő tartalmat és nehézséget biztosít, így nyugodtan ajánlható, pláne a D&D kedvelőinek.

78%

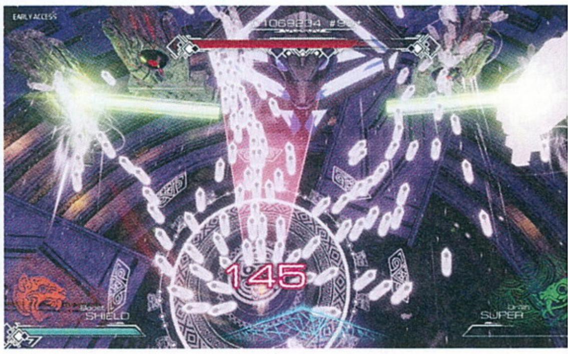
Indie csemege

Pawarumi

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: MANUFACTURE 43
MEGJELENÉS: 2017.10.23.
ÁR: 17 EURÓ (KB. 5300 FORINT)

Azt mondják, a shoot'em up műfajhoz japánnak kell lenni, pláne egy minőségi lövölde megalkotásához, de a francia stúdió által korai hozzáférésbe küldött Pawarumi talán majd rácáfol erre az állításra. A játék ugyanis egészen jól néz ki, már most hangulatos és összetett darab, zenéi pedig a magyar Elder Games hasonló Solar Shifter muzsikáit juttatták az eszembe. Ami nem formabontó, de olyan összetevő, ami kicsit megbolondítja a szimpla lövöldözést: a rendszer színkódos, avagy nem mindegy, hogy a három fő fegyver közül melyiket veted be az ellenfelek ellen, sőt még kombókat és láncreakciókat is össze lehet hozni. Természetesen pályavégi, hatalmas főellenfelek is előfordulnak, meg van némi bullet hell, talán csak az árszabás magas, pláne a fejlesztés alatt.



RUINER

FEJLESZTŐ: REIKON GAMES
MEGJELENÉS: 2017.09.26.
ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FORINT)

Ha a 2014-ben alapított lengyel stúdió kétkaros akciójátékát még előző lapzártánk előtt megkapjuk, talán két oldalt is simán kaphatott volna, egyetlen nagy szerencsétlensége a csúszás, ami miatt most másfél hónappal a megjelenést követően olvashatsz róla. Egyébként a twin stick shooterként ábrázolt bosszútörténet és érdekes gondolatokkal teli kaland izometrikus akciójátékként nagyszerű élményt kínál. Szinte már művészi néhol, a mechanika is rejt izgalmakat, így az időt néhol belassítva, az ellenfeleket szétütve és lelőve, pajzsot tartva a karakter elé nagyszerű jelenetek elevenednek meg a vörös szín uralta képernyőn. Kicsit elvont, de remek darab, amit nyugodt szívvel tudok ajánlani mindenkinek, pláne az utóbbi évek lengyel címeit kedvelőknek.

85%

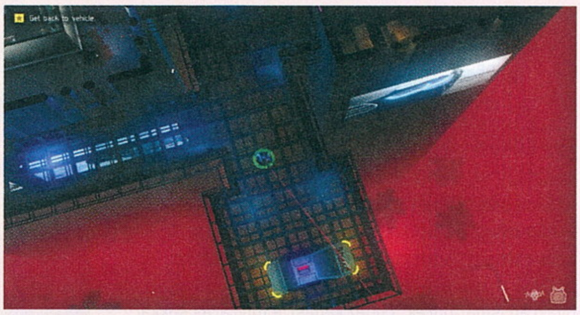
Jydge

FEJLESZTŐ: 10TONS LTD.- MEGJELENÉS: 2017.10.04. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A finn illetőségű 10tons immáron több mint tízéves múltra tekint vissza, amit leginkább egyszerű, az okoseszközök képességeit és lehetőségeit megcélzó, közérthetőbb játékok fejlesztésével töltöttek ki a stúdió munkatársai. A Jydge sem esik messze a csapat almafájától, azonban a szokásos színtársítást és labdaütögetést kicsit komolyabb, akciódúsabb élményre cserélték, míg a címben lévő szójáték mögé magát a közismert és közkedvelt Bírót állították.

Jydge, mint Judge, értitek! A készítők valamiért úgy gondolták, hogy a Judge Dredd-asszociációt ezzel a kirafinált nyelvi leleménnyel oldják meg. Et voliá! Máris ott a párhuzam, ráadásul egy adag külsőséget is kap a program ettől a furfangos szójátéktól. Csak sajnos ez nem így megy, és a tény még tény marad: a Jydge egy meglepően egyszerű, sok szempontból fapados kis shooter játék, amely pofátlanul nyúlja a koszos-véres cyberpunk esztétikát mindenki kedvenc Dredd Bírójától. A játékmenet deszka egyszerűségű: byrónkkal (sic!) bemegyünk, legyakunk mindenkit, a terepen szétszórt bizonyítékokat konfiszkálunk (sic2!), azaz zsebrevágjuk a lóvét, esetleg hekkelünk is, ajtókat nyitogatunk, majd távozunk. Menet közben persze jöhet egy kis túszszabadítás, robbantás, nevezetes ellenfelek legyőzése, valamint különböző nehézségi fokokra osztott challenge érmék gyűjtögetése is. Mondanom sem kell, hogy ezek alapvetően elvárt dolgok egy ilyen játéktól. A bezsákolt lóvé amúgy elkölthető – fegyveres upgradekre, másodlagos tüzelési módokra, vagy a Jydge testére aggatható implantátumokra. A program látványvilága is eléggé gatya. Ennek a grafikának utoljára a Riva TNT mellé adott demólemezen tudtunk örülni, de az is lehet, hogy abban a korban már komolyabb technikai és művészeti megoldásokkal operáltak a játékgyárosok. A zenék? Hasonlóképp egyszerűek, a „Random Sci-Fi Játék ZenegenerátorTM" legjavának szintjét azért hozzák. És hogy miért nem lett kevesebb a pontszám? Azért, mert a Jydge nem rossz, inkább csak középszerű egy-egy jobb elemmel, és néhány elemében bántóan korszerűtlen. Nosztalgiázásnak nem rossz, de akkor meg inkább töltse le az ember a Rage féle Expendable-t a GoG-ról egy ötösért, vagy valamelyik Hotline Miamit, esetleg irtsa a backlogot. Bocs, de ezt tényleg csak a műfaj legelhivatottabb híveinek, és a 3DFX-retró kedvelőinek lehet jó szívvel, őszintén ajánlani.

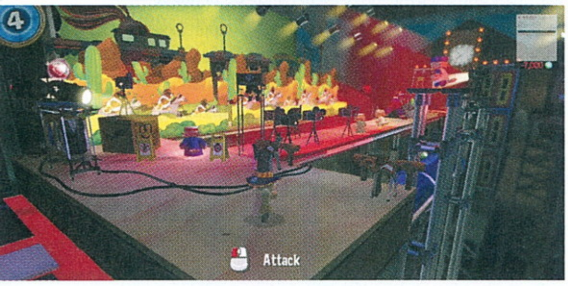
60%



A Hat in Time

FEJLESZTŐ: GEARS FOR BREAKFAST- MEGJELENÉS: 2017.10.05. - ÁR: 28 EURÓ (KB. 8700 FORINT)

Az Indiegala és a Green Man után a Humble Bundle is beállt abba a sorba, amelyben az indie fejlesztéseket támogató digitális áruházak várakoznak a saját kis hasznukra. A Kickstartert is megjárt Gears for Breakfast alkotása pedig megérdemelte a törődést, elvégre a kellemesnek tűnő platformer munkálatai már 2012 augusztusában megkezdődtek, hogy 2013-ban némi csúszás lassítsa a gépezetet – de hála a Humble-nek, a játék végre megérkezett.



A hónap egyik legérdekesebb megjelenése, már ha az ember évtizedek óta nyomon követi a videojáték-ipart, és amúgy komálja a platformer műfajt is. Azt a zsánert, ami 30 év után sajnos legfeljebb a Nintendo háza táján tud konstans mód remekelni. A Yooka-Laylee persze nem lett olyan rossz, és szerencsére most itt egy újabb „független" csapat által összerakott játék, amely korrekt murit kínál, de annyi mindent szeretne elérni, hogy menet közben megbotlik a saját kis lábacskájában. A felállás hozza a műfajtól szokásos alapokat. A Hat in Time kapott egy kötelezően cuki narrációt, és következetesen szórja a negyedik falat döntögető poénhalmokat. Tudjátok, olyan gegekről beszélek, amelyek önkritikával nevetnek a műfajon, mindig kikacsintanak a résen lévő játékosra, és a messziről érkezetteket is képesek lekötni a bájos mivoltukkal. Aztán ránézünk a pályákra: kellően összetettek, sok mindent lehet rajtuk tenni, rengeteg a gyűjtögetni való és a titok... Majd rájövünk, hogy a készítők nem teljesen bírták el a rájuk nehezedő terhet. A koherencia és az állandó, magasabb nívó ugyanis nem része a csomagnak. Rengeteg ötlet, változatosabbnál változatosabb kihívások sora ér minket egymás után a Hat in Time-ban, de valahogy nehezen áll össze a mixtúra és itt-ott kilóg a lóláb. Ugye ebben a műfajban a legprecízebb, legzseniálisabb módon összerakott játékokkal kell versenyezni (ld. Mario Odyssey), így minden kiálló rücsök extrán fáj az embernek. Persze a grafika nagyon csini, a zenék-szinkronhangok mellé megy a nagy zöld pipa, és még a technológia is adja a minőséget. Az Unreal motorral futó játék nagyon szépen skálázható, így kemény vasra sincs szükség a kalapos kislány bulijához. Türelemre, némi elnéző atyai hozzáállásra és a zsáner irányába való elhivatottságra viszont annál inkább. Nem esszenciális, de nagyon különleges játék a Hat in Time, amely sok érdekességet tartogat, de egyes rétegeinek egyenetlenségei visszatartják a magasabb szintektől.

75%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

TÁMOGATÁSSAL KÖNNYEBB

Egyre többen választják az indie-k között a Fig.co közösségi finanszírozós rendszert. A nagyágyúk mellett (Psychonauts 2, Pillars of Eternity 2) a kisebbek is sikert sikerre halmoznak – most két igen csábító fejlesztés vette lazán az akadályokat. A Crazy Justice egy Borderlandsre hajazó cel-shaded akció-TPS lesz, erőteljes multi és coop fókusszal. A Virgo Vs The Zodiac pedig súlyos neonszínű pixel-art mókaként tűnt fel a horizonton, akciódús JRPG alapokra építve.

HERCEGNŐK ÉS GOBLINOK

Nagy lelkesedéssel követjük a Battle Princess Madelyn játék alakulását, amely a Greenlight után máris a jövő évi megjelenésre koncentrál, praktikusan mindenféle platformra. A Ghosts and Goblins utánzata kezd végre saját ötleteket is bedobni az ígéretek listájára. 10 pályás árkád mód, komoly narratíva, brutális démonok, széleskörű fegyverhasználat, sőt még egy királyságot átívelő kis karaktermenedzsment is a buli részét képzi majd. Körmünket rágva várjuk 2018 elejét.

HD-BEN A KLASSZIKUS

Az Elder Scrolls sorozat már évtizedekkel korábban is közkedvelt volt a PC-s játékosok körében. Az 1996-os Daggerfall (a sorozat második epizódja) pedig mai szemmel nézve is fel tudott mutatni néhány igencsak izgalmas megoldást. Jó hír az Elder Scrolls rajongóinak, hogy a játék Unityben készülő (persze nem hivatalos) HD remake változata olyan stádiumba lépett, hogy praktikusan az elejétől a végéig lenyomható – már ami a rövidnek nem nevezhető fő történetszálat illeti.

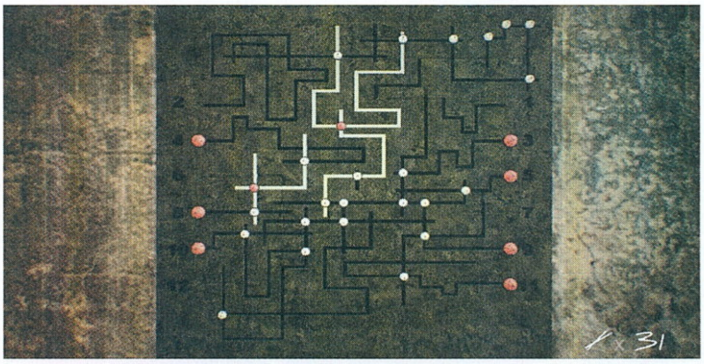
Inmates

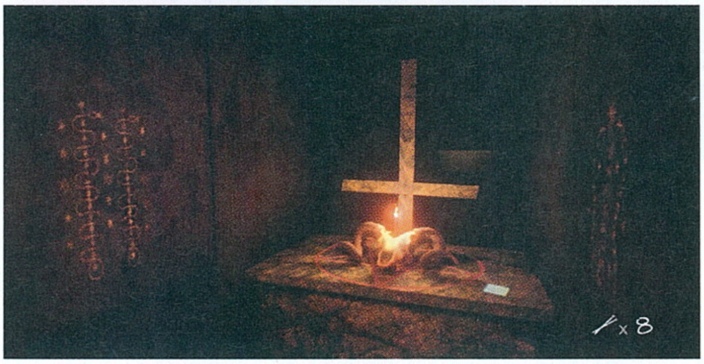
FEJLESZTŐ: DAVIT ANDREASYAN - **MEGJELENÉS:** 2017.10.05. - **ÁR:** 10 EURÓ (KB. 3100 FORINT)

Kifejezetten szép dolog, mikor kicsi, sőt apró fejlesztéseket támogatnak a nagyobb cégek, ilyenkor pedig nem is kell hatalmas dolgokra, pénzesőre gondolni, néha elég a reklámozás és a hírverés is. Davit Andreasyan például egyedül, két év alatt rakta össze a saját önálló bemutatkozását, hogy a holland Iceberg kicsit egyengesse az Inmates sorsát. Ha pedig szereted a történetorientált, horrorisztikus, logikázós kalandokat, egy próbát ez a produkció is megér.

Nagyon szeretjük a pszichológiai alapokra építkező horrorjátékokat, és vannak még egy páran így a gamer közösségben. Ezért is kár, hogy az Inmates nem lesz a műfaj legerősebb játékosa, pedig az ötlet éppen nem lenne gagyi. Van benne egy kis Silent Hill, egy kis Amnesia és egy jó nagy adag Penumbra... Csak a sok hivatkozás között elveszik a lényeg és az egyéniség. A sztori egy családi drámából gyökerező borzalmat fejteget, amelyet FPS-nézetből élünk át egy rozsdás purgatóriumra emlékeztető börtönben. Persze a vízió csak egy felső réteg, a tudatalattink játéka pedig folyamatosan mélyít minket a Jákob Lajtorjája óta alapvetőnek számító rémálomképekben. Maga a játékmenet amúgy belső nézetes kalandozás, narratív jelleggel, néhol szokásosnak tekinthető puzzle megoldásokkal. Ezek között vannak roppant egyszerű fejtörők, és akad olyan is, ahol azért nem teljesen magától értetődő (vagy még inkább: logikus) a megoldás. Sajnos a játék hossza sem túl markáns, tíz euróért max. két óra pszichobulit kapunk, amelyet ügyességünktől függően akár le is felezhetünk. Legalább a látványvilág nem rossz, Davit Andreasyan örmény fejlesztő ügyesen nyúlt bele az Unreal motor négyes sorszámú változatába, ugyanis az összkép mindennel együtt is filmszerű, egyszerűségében is hatásos tud maradni. Ezt az atmoszféra többi elemére és az általános művészeti dizájnra nehéz elmondani – az egyedi elemek, a felhasználói felület sutaságai mind-mind visszavetik az ember lelkesedését. Szóval ne várjatok tőle túl sokat. Ha nagyon zabáljátok a lélektani horrort, vagy csak szimplán megvesztek mindent, ami pszicho, ami horror és ami kaland is egyben, úgy érdemes lehet várni egy akciót. És akkor, de csak akkor, fillérekért lecsapni az Iceberg gondozásában megjelenő indie játékra. Mondjuk a steames acsikat szórja rendesen, így ez is vonzó tényező lehet a vásárlás mellett. ■

55%





Mushroom Wars 2

FEJLESZTŐ: ZILLION WHALES - **MEGJELENÉS:** 2017.10.06. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FORINT)

Az évekkel korábban elkezdett gombaháborúk folytatódnak, a főleg okoseszközökre fejlesztő Zillion Whales pedig bátran nyúlt vissza a remek mókához, ami egészen sikeres lett a számítógépen játszók körében is. Nem véletlen, hiszen a szépen megrajzolt látvány, az elsőre egyszerűnek tűnő, de idővel azért bekeményítő stratégiázós akciózás könnyen megszeretteti magát. Természetesen nincs ez másként a második epizódnál sem, így örömmel vetettük magunkat a csatába.

Nagy meglepetés! Ki gondolta volna, hogy a 2009-es Mushroom Wars folytatást kap, mégpedig nem is akármilyet?! Oké-oké, almás okoseszközökön már tavaly óta lehet nyomkodni a gombaháború folytatását, PC-re viszont csak most érkezett meg a csodás kis stratégiai játék. Jó, valós idejű, de igazi RTS-nek mégsem lehet nevezni a gombacsatát, révén az építkezés és nyersanyagmenedzsment nem a megszokott rendben zajlik.

A játékban gombafalvak felett próbáljuk átvenni az irányítást kis csapatainkkal. Minél több a gombafalu, és ezek minél nagyobb fejlettségi szinten állnak, annál több gombát termelünk. Minél több gombaharcosunk van, annál könnyebb elfoglalni a következő bástyát. Most jön a poén: a gomba módjára szaporodó csapataink menedzselése nem is olyan egyszerű, pláne úgy, ha bevesszük a képbe a mobatoronyvédős játékok apró mechanikai okosságait is, például a fix lőtornyokat, a buffokat, a hősöket, a különböző fajokat, az épületeket... és a sornak közel sincs vége! Így egy olyan komplex elegyet kapunk, amely könnyen tanulható, de hosszú-hosszú ideig tart, amíg profik leszünk benne. Már ha egyáltalán összejön. A tempó egy idő után szélsebesre vált, pláne multiban, ahol csak kapkodjuk a fejünket a profikkal szemben. Van egyjátékos kampány, de ez inkább a betanulást segíti – a Mushroom Wars 2-ben nyilván a kompetitív játékon van a hangsúly. Nem is csoda, hogy az esportok felé is kacsingat a játék, ami tényleg látványos, kedves hangulatú és intenzív. Egyben durva agymunkát és villámreflexeket igénylő meccseket lehet játszani a Mushroom Wars második részével, amit nézni legalább olyan élvezetes, mint ténylegesen részt venni a darálóban. Mindenképp érdemes kipróbálni, már csak a kampány miatt megéri a pénzét, ami meg utána következik a multi terepén, már csak rajtad fog múlni... ■

85%

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS ROVAT

EGY GUBERÁLÓ ÉLETE

[ÍRTA WILSON] **Utolsó fejezetéhez érkezett a Playerunknown's Battlegrounds útmutatónk - az alapok megismertetése után pedig ezúttal zárásként végigvezetünk egy komplett meccsen, hogy ne csak a saját károdból tanulj, de megismerj pár olyan tippet, trükköt is, melyek segíthetnek a további boldogulásban. Irány a csatatér!**

Van pár hely a játékban, ahol szinte mindig megjelenik egy jármű, ezeket érdemes időben feltérképezni.

Egy hónappal ezelőtt ott hagytuk abba, hogy sikeresen landoltál: kiválasztottad az ideálisnak tűnő helyszínt, elkezdtél kutakodni a közelben, felszedted az alapvető kellékeket, és mindent megtettél azért, hogy kövesd a tippeket és trükköket a leghatékonyabb guberálás érdekében. Ott állsz mindennel, amire csak szükséged lehet az első percekben – de merre tovább? Mit tegyél azért, hogy ne áldozatként végezd, hanem a csirkevacsi potenciális elfogyasztójaként, vagy legalább az első tíz helyezett egyikeként? Nos, fuss – de mielőtt felhúznád a nyúlcipőt, inkább maradj velünk egy röpke két oldalra, hogy elmondjuk, mit tehetsz a túlélés érdekében!

JÖN A KÉK

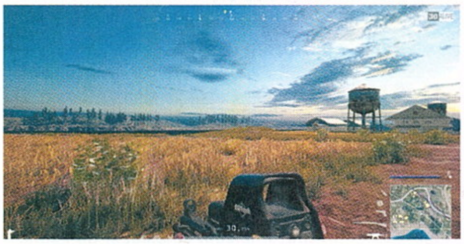
A rövid válasz: mindent, amit a többiek. A hosszabb válasz: mindent, amit a többiek, feltéve, ha vagy legalább annyira szerencsés a startkor, mint ők (azaz a szokásosnál több vagy jobb lootot tudsz összekaparni), illetőleg céltudatosan haladsz előre, megpróbálva újabb kutakodással kompenzálni az esetleges hátrányod. Az ugyanis egyáltalán nem ritka, hogy olyan helyre pottyansz, ahol az égvilágon semmit sem találsz, maximum pár kockás inget és egy pisztolyt, de ilyenkor se add fel rögtön, hiszen nem tudhatod, hogy mit rejt a következő fészer, ház, vagy épp lakótelep. A kiszámíthatatlanság, a véletlenség a PUBG meccsek egyik legnagyobb tényezője, amely dolgozhat ellened vagy épp veled is, hiszen nincs azonnal nyert helyzet, vagy visszafordíthatatlan hátrány.

Mielőtt azonban nekiindulnál a nagyvilágnak, mindenképp tanulmányozd át a térképet. Alaposan gondold át, hogy milyen irányból jött a repülő, és melyek azok a nagyvárosok, amiket kerülnöd kell. Ezek jellemzően azok, amelyek pont a gép útjába estek, vagy a korábban említett sávba tartoznak (azaz még bőven el lehet őket érni ernyővel), és így potenciális veszélyforrásnak számítanak. Arról már nem is beszélve, hogy ahol korábban mások is jártak, ott általában a világon semmi se marad, és így csak durva időpocsékolás lenne átnézni a korábban már kipakolt házakat. Azt se feledd el, hogy nem feltétlenül sikerült a biztonságot jelentő fehér zónában landolnod, és hogy pár perc elteltével bizony elkezd megindulni a kék energiaháló, amely egyre durvábban leszűkíti a játékteret.

Ezt az egyszerűség kedvéért hívjuk csak kéknek. Könnyű kimondani, nem törik bele senki nyelve, és egyértelműen jelzi, hogy miről van szó. A kék a meccsek elején nagyon lassú és alig sebez (az 1.0-t követően viszont már az első megindulásakor brutálisan sok HP-t le fog szívni, hogy ne működjön az esport-közösségben használatos hátramaradós taktika), így akkor sincs baj, ha esetleg jóval a gyalogos távon túl van. Mivel azonban a járművek is valamennyire véletlenszerűen spawnolnak (bár vannak relatíve fix pontok a térképen, ahol szinte mindig akad valami), ezért semmiképp se kövesd el azt a hibát, hogy túl sokat vársz, mondván úgyis mázlista leszel, és el tudsz majd iszkolni a kék

Jó is efféle dolgokat lelni, de vigyázz: ha valahol kiemelten értékes cucc található, oda jó eséllyel mások is útra kelnek.

elől. Az ellenfeleid bármikor elköthetik a két- és négykerekűeket; az eléd kerülő tragacsból simán hiányozhat a benzin; vagy olyan távolságra lehet a tuti menedék, amit nem biztos, hogy elérsz.



HÍDEMBEREK

Utóbbi különösen akkor igaz, ha a játéktér már alapból a térkép déli részére szűkült: ekkor meglehetősen nagy az esélye annak, hogy nem is a főszigeten, hanem annak déli kistestvérén lesz a végjáték. Ez pedig általában a leggyorsabban lefolyó meccseket szokta eredményezni, az alsó földnyaláb ugyanis három paraméterrel rendelkezik. Egy katonai bázissal, ahol kevés, de annál jobb minőségű loot van; egy hatalmas dombbal, ahonnét egy erős távcsővel be lehet látni mindent; a tenger fölé húzott két híddal, a szigetre vezető két bejárattal/kijárattal, amit az élelmes játékosok csalinak és ostromterületnek használnak. Az, aki csak az utolsó pillanatban kap észbe és indul neki a célterület elérésnek, általában itt, a hídon szokott elvérezni – vagy a távoli mesterlövészek jócselekedeteinek hála (akik akár a vízpartról, több száz méter távolságból is örömmel bocsátkoznak kacsavadászatba), vagy azon csoportok jóvoltából, akik a roncsok mögött guggolva várják az áldozataikat egy-egy zsírosabb kill megszerzése érdekében.

Az előre tervezés ezért kulcsfontosságú a PUBG meccsek során, mert a jó helyzetfelismerő képesség, a korán meghozott taktikus döntések legalább annyira fontosak, mint az, hogy milyen arzenál van az ember hátizsákjában és kezében. Mivel azonban a játéktér folyamatosan ugrál egy nagyobb zónán belül, sosem jelenthető ki 100 százalékos bizonyossággal az, hogy az éppen aktuális pozíció tökéletes, olyan, ahol akár ki is lehet várni a meccs végét. Sőt, igazából a várakozás kérdése is egy igazi vízválasztó. Hazudik, aki azt mondja, biztos taktikája, minden helyzetben működő játékstílusa van, amellyel bármelyik meccset le tudja hozni. Sokkal inkább igaz az, hogy embere válogatja a temperamentumot. Mire kell itt gondolni?

Az agresszió mértékére. A legbátrabb, legvérszomjasabb PUBG játékosok fittyet hánynak a józan észre: azonnal kivetik magukat a repülőből, nem zavarja őket, ha 40 másik ember van a közelükben, és már a landolást követően azonnal megérzik a vérszagot, és meg is próbálnak mindenkit lemészárolni. Keveseknek sikerül ezt a gyakorlatba is átültetni, az első percekben simán megharmadolódik a populáció, és utána már csak a guberálók maradnak, akik inkább a taktika mellett tették le a voksukat, és nem bíznak a vak szerencsében. Ez azonban nem jelenti azt, hogy kerülni kell az embereket, és el kell iszkolni az első ember láttán, sőt! Ha landoláskor látod, hogy esnek mások is veled, próbáld meg őket még az elején elintézni, mielőtt komoly lootolásba kezdenél! Csak ekkor egyenlőek az esélyek, csak ekkor működhet a lerohanás. Az agresszív játék később azonban nem mindig kifizetődő, főleg az ehhez szükséges olyan eszközök hiányában, mint a hangtompító vagy az elegendő mennyiségű booster (energiaital és gyógyszer), amely nemcsak extra staminát ad a hosszabb futáshoz, de az életerő visszatöltéséért is felel. A másik véglet a rejtőzködés, az első perctől kezdve való lopakodás, a figyelemfelkeltés elkerülése, a bokrok, a sziklák és egyéb fedezékek folyamatos használata, és a falvaktól, városoktól, épületektől való távolmaradás.

Ez a taktika szinte garantáltan eljuttat a Top 10 közelébe, csakhogy a győzelmet kivívni vele szinte lehetetlen. Nem lehet mindig abban reménykedni, hogy az opponensek elintézik egymást; hogy a magas fű, a tereptárgyak tényleges fedezéket nyújtanak minden irányból, és nem csak hamis biztonságérzetet keltenek; hogy sikerül időben kiszúrni azokat, akiket muszáj elintézni, és közben nem lőnek hátba, vagy nem kapnak el oldalról.

Ez pedig nem csupán a végjátékra igaz, de az olyan csábító helyzetekben is, mint mikor a közelbe zuhan egy lootcrate. Bár a benne rejlő fegyverek és felszerelések kétségkívül a játék legjobbjai, de nem mindig érik meg a rizikót: duóban vagy squadban kedvelt eszközei a csapdaállításnak, hiszen elég csak a távolból figyelni a ládát, és várni azokat az ingyen áldozatokat, akik odafutnak, tesztelve a szerencséjüket. A lootcrate-eket viszont hanyagolni is botorság lenne, főleg, mert sok meccsen annyira fél tőlük mindenki, hogy érintetlenül hagyják őket. Leginkább akkor van esély alaposan kitúrni a tartalmukat, ha már jön a kék és menekülni kell: ekkor a legtöbben inkább az életükért futnak, és nem törődnek a lootolással.

GYŐZELEM

Ezzel pedig letudtuk az alapokat: most már tudod, hogy landolj, miket szedj össze az érkezést követően, és mit csinálj, ha már úgy érzed, itt az ideje továbbállni. Innen már minden csak a gyakorláson múlik, a befektetett idő, a sok újrapróbálkozás garantáltan meg fogja hozni a gyümölcsét, még ha közben sok is a frusztráló helyzet, vagy a PUBG komoly lagja, találatérzékelése miatt elvesztett szituáció. Ne add fel, kitartással, technikád finomhangolásával biztos, hogy előbb vagy utóbb összejön az a csirkevacsi – annál pedig nincs finomabb dolog!

NINCS TÖBB PATCH!

Miután a nyár végén a Bluehole úgy döntött, hogy alaposan visszavesz a kiadott frissítések mennyiségéből és sebességéből, azt hittük, több változás már nem lesz ezen a téren, de tévedtünk: a koreai brigád felülvizsgálta terveit, és nem találták megfelelőnek. Az eredmény? A Battlegrounds az év végére, decemberre tervezett 1.0-s startig semmilyen komoly változást hozó patchet nem fog az éles szerverekre küldeni. Két külön branch fenntartása és koordinálása önmagában is nehéz, de amikor egy javítás problémákat okoz, vagy túl korán jelenik meg, az még a szokásosnál is több erőforrást emészt fel, így úgy döntöttek, hogy inkább nem a fizetős vásárlókon kísérleteznek.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

STARDEW VALLEY

➲ Sziasztok!
A Stardew Valley-hez szerintetek van magyarítás? Egyet találtam, amihez a verzióm (2.3.0.5), túl új. Így tőletek kérdem én, hogy ehhez a verzióhoz létezik-e magyarítás. Előre is köszi a választ.
Hű olvasótok -> ➲ GERGŐ

A játékot fordító srác hivatalos honlapja szerint (https://tinyurl.com/ycy5qncw) szeptemberben frissített a magyarításon utoljára, de amúgy ez az egyetlen, létező magyar lokalizáció, és az 1.12 verzióval működik. A te játékod verziószáma viszont épp, hogy túl régi, ugyanis azt hiszem, a GoG máshogy számozta a saját boltjában árult verziót, és ott a 2.3.0.5=1.05. A verziószámokhoz egy kis segítség: https://tinyurl.com/yd7r63l2. Ideje lenne tehát frissíteni...

WATCH DOGS 2

➲ Üdv!
A Watch Dogs 2-vel az lenne a problémám, hogy amikor feltelepül, és elindítom, akkor a végtelenségig csak azt a kisméretű töltőképernyőt látom.

A játék főkönyvtárán belül, a Bin mappában keresd meg a WatchDogs2.exe-t, tedd ki parancsikonban a Desktopra (jobb katt, Küldés, Asztal, parancsikon), aztán a parancsikonon jobb egérgomb, Tulajdonságok, és a Cél mező végéhez egy szóköz után fűzd hozzá, hogy „-eac_launcher" (idézőjelek nélkül), majd OK, és ezt a parancsikont indítsd el.

DOOM

➲ Kedves PC GURU!
Mikor megjelent a legújabb DOOM természetesen azonnal megvettem, és végigjátszottam. Most szeretném újra végigjátszani a játékot, de ezt a hibaüzenetet kaptam: "FATAL ERROR: wglCreateContextAttribsARB failed".
Tudtok nekem segíteni, hogy mi lehet a gond, mit kell tenni, hogy működjön újra a játék?
Előre is köszönöm a segítséget,
➲ SZABOLCS

Gondolom ez egy laptop, mert az említett hibaüzenet akkor keletkezik, ha a játék nem a dedikált, hanem a gyengébb integrált VGA kártyát használja. Rá kell tehát kényszeríteni, hogy az erősebb GPU-val induljon, ami a GeForce kártyák esetében így néz ki: az NVIDIA Control Panelen a Manage 3D settingsben klikk a Program Settingsre, aztán a „Select a program to customize" opciónál az Add funkcióra. Navigálj el a Doom telepítési könyvtárába (pl. C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\DOOM\), itt válaszd ki a DOOMx64.exe-t, aztán a „Select the preferred graphics processor for this program" szekcióban a High-performance NVIDIA processort rendeld hozzá, és okézd le.

UI.: További problémák esetében a Manage 3D Settingsben a Global Settings alatt a következő beállításokat ejtsd még meg:
- Vertical sync to off
- Threaded optimization to off
- Triple buffering to off

SKYRIM

➲ Üdv!
Problémám adódott a Skyrim-mel, azon belül is a Thieves Guild questline-nal, a „The Pursuit" nevű küldetéssel. Megcsináltam az előzőt, és utána azt írta ki, hogy találkozzak Karliah-val a csatornában. A küldetés Wikia oldala szerint a Hall of the Dead felőli bejáratnak zárva kéne lennie, de én be tudok ott jutni, és Karliah-t sem találom sehol. Próbálkoztam a küldetés első vagy az előző küldetés utolsó stage-ének elindításával, Karliah-t is a helyszínre teleportáltam, de semmi sem segített. Olvastam olyan fórumposztokat melyek szerint a probléma oka az lehet, hogy én egy glitch segítségével megszereztem a Chillrend nevű kardot egy házból, ahova csak ebben a küldetésben lehet bejutni. A hiba másik okozója tudtommal az is lehet, hogy a Mercer's plans nevű item már a karakteremnél van (gondolom akkor került oda, amikor elloptam a kardot), de én egyáltalán nem látom. Előre is köszönöm a segítséget!
Üdvözlettel, ➲ PATRIK

A problémát jól látod, a két hiányzó item eredményezi ezt a bugot, és amennyire én tudom, csak úgy lehet orvosolni, ha a Karliah-val való első találkozás előtt mindkét tárgyat visszateszed a helyére. Tehát egy küldetéssel korábbra ugorj vissza – még a Hard Answers befejezése előtti állapotra, és a belső szoba asztalára mindenképp kerüljön vissza a Mercer's plan (a korábbi mentésben ez a tárgy talán ott lesz az inventorydban).

ORIGIN

➲ Szia!
Az Origin legutóbbi indításakor merült fel egy probléma. Legutóbb mikor el akartam indítani azt a hibakódot hozta, hogy „A program nem indul el, mert api-ms-win-crt-runtime-l1-1-0.dll hiányzik a számítógépről." Próbáltam az Origint újratelepíteni, de nem hozott megoldást. Nem tudom, hogy lehetne ezt megoldani.
Segítségedet előre is köszönöm.
Üdvözlettel, ➲ TOMI

Az Origin mappájában (alapesetben C:\Program Files (x86)\Origin) van néhány vcredist csomag (futtatható exe fájlok, mindegyik egy fontos Visual C pakk), ezeket egyesével telepítgesd. Ha ez mégsem oldja meg, akkor még az történhetett, hogy a Windowsból hiányzik néhány alapvető update (frissítést újra engedélyezni).

NIER AUTOMATA

➲ Szia!
Az említett játékkal lenne problémám. Méghozzá az, hogy teljes képernyős módban egész egyszerűen csúnya a kép, torz, de viszont ablakos módban gyönyörű. Persze ablakos módban nem az igazi játszani, így próbáltam átverni a játékot az alt+enter-rel, de akkor is eltorzul utána.
Van rá megoldás?

Van bizony, mármint megoldás. Azt hiszem a probléma gyökere az volt, hogy a NieR csak és kizárólag a 16:9 képarányt támogatja, de született hozzá egy fix „FAR" néven (FixAutomataRes), íme: https://tinyurl.com/yc5qrbp5

PROJECT CARS 2

➲ Hello!
Most vettem meg a Project Cars 2-t. Az elején a kis videónak van hangja, de a játéknak nincs, se a menüben, se egy verseny közben.
Választ előre is köszi!

Nem hinném, hogy a játékban lenne a hiba, mert a neten sem találkoztam hasonló problémával küzdő userek hadával. Viszont a hangkártya driverét pattintsd fel újra (lehetőleg a legújabb verziót), és nézd meg, hogy a Vezérlőpult – Hardver és Hang – Hang szekciójában a korrekt eszköz legyen kijelölve alapértelmezett lejátszásra.

DIRT 4

➲ Sziasztok!
A Dirt 4 mindig lefagy a Milestone bajnokságban, illetve a másik ágon is. Csontra fagy, csak a reset gombbal lehet újraindítani a gépet, és mindig ugyanott, ugyanakkor, abban a szent pillanatban, hogy a pálya betöltődött.
Mi ez? Hogyan juthatnék át rajta?
Előre is köszi a választ,
➲ ADRI

Nehéz ügy, mármint nem vagyok benne biztos, hogy ez a bug a legális verzióban is előfordul, ugyanis csupa torrentes komment jön be találatként erre a típusú hibára. Amúgy szentül állítják, hogy ha a grafikai beállítások között kikapcsolod a tükröket (Mirrors – Off), a fagyás megszűnik.

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

➲ Kedves Tika!
MGS 5-höz nincs 5:4 aspect ratio mod?
Válaszodat előre is köszönöm!

Röviden szólva van: https://tinyurl.com/ybceq6ph (az utolsó verziót, a v0.21a-t használd). Hosszabban kifejtve már nem ennyire örömteli a helyzet, ugyanis a jelölt linken, a fórumbeli visszajelzések alapján a játék 1.0.6.0 verziójával még valóban működött a dolog (2015 év végén), viszont azóta jött ki újabb frissítés, azzal meg már nem – tehát, ha tudsz, térj vissza ahhoz a verzióhoz. A cuccot csak ki kell bontani a játék könyvtárába, aztán a csomagban lévő exe fájlt elindítani, ami azt hiszem, felülírja majd a játékot indító eredeti exe fájlt, és rákényszeríti a szükséges beállításokat.

NVIDIA ANSEL

➲ Üdv!
Az Ansel-lel az lenne problémám, hogy nem tudom, hogyan nézzem meg az elkészített képeimet (exr fájlok), illetve hogyan kéne konvertálni, vagy valami, hogy fel is tudjak tölteni jó minőségben pl. a Facebookra egy 360°-os képet?

Az exr az Adobe Photoshoppal nyitható meg (külön plugin is kellhet – https://tinyurl.com/mebfs5), vagy mobileszközökön a Lightroommal. A konvertálás már egyszerűbb ügy, tekintve, hogy online is megoldható itt – https://tinyurl.com/y8x3ythl, és bármilyen ismert formátum jó (pl. jpeg), csak aztán 360 fokos képként kell feltölteni a Facebookra. A 360 fokos képek feltöltésében, pedig a Face súgója segíthet: https://tinyurl.com/yabzxnyg

ETS2

➲ Szia Tika!
Ismét egy játékkal kapcsolatos problémám lenne, és mivel már háromszor is segítettél más játékokkal kapcsolatban, remélem, ismét tudsz! Az Euro Truck Simulator 2 Pro Mods-szal lenne gondom, letöltöttem a honlapjukról az egészet, és mikor kicsomagolnám a promods-v220 test.rar fájlt, azt írja ki, hogy a fájl sérült vagy hiányos. Többször is letöltöttem, de mindig ezt írja. Van-e esetleg valami ötleted, hogy mit tudnék tenni, hogy működésre bírjam. Válaszodat előre is köszönöm!
Hű olvasótok, ➲ **BALÁZS**

Szerintem nem a fájllal van a gond, hanem azzal, hogy pl. kicsomagoláskor a régebbi Total Commander sem tud mit kezdeni a RAR-okkal, ha nincs ott a megfelelő bővítmény, vagy ha épp a kicsomagoláshoz használt szoftver túl régi. Töltsd le a legújabb WinRAR-t (ingyenes a próbaverziója), és aztán azzal csomagold ki.

SNIPER: GHOST WARRIOR

➲ Szia!
Miért laggol szerinted a Sniper GW? Minimális beállításokon van minden, és 1280x720-ban játszom.
Laptopról van szó:
Intel Core i3-370M
Intel Hd Graphics
2 GB RAM

Úgy sejtem, a 2 GB RAM miatt, mert az integrált VGA még csak-csak elmegy, de a memória egy bizonyos részét ő is lecsippenti, plusz Windows 8-tól fölfelé ennyi RAM-mal már a rendszer is dadog, ha van már, mondjuk, egy víruskereső és pár apróság a háttérben.

R6 SIEGE

➲ Kedves Tika!
Megvettem az R6 Year 2-t. Mielőtt jött a Blood Orchid féle frissítés minden kafa volt.
1. Most minden olyan homályos, mint hogyha beraktam volna leskálázást a felbontásra (mint pl a BF4 ben). Minden grafikai beállításom ugyanolyan, mint az update előtt. Mi lehet a baj?
2. A Year 2 kiadásnak nem kéne tartalmaznia 600 r6 kreditet, az operátorokat, 2 extra kihívást, és 7 napos korai hozzáférést az újonnan érkező operátorokhoz?
Válaszodat előre is köszönöm!

1. Ha a grafikus beállítások között a Post-process anti-aliasingnál a T-AA-t kikapcsolod, akkor is?
2. A hiányzó cuccokat sajnos csak a support tudja pótolni (a 600cr másoknál is gyakran "lefelejtődött") – https://tinyurl.com/y7nq8wc3

PUBG

➲ Szia Tika!
Hány giga a PUBG, és elfutna ezen a gépen?
A gépem:
CPU: Intel Core i7 870
GPU: NVIDIA GT 730 2GB
4 GB RAM
A válasz előre is köszönöm, ➲ **MÁRK**

30GB szabad helyet írnak, de igazából ennél lényegesen kevesebbet foglal, talán a felét. Viszont a jelzett gép nem elég hozzá, alapból 6GB RAM kell, és a VGA sem túl acélos (GTX660 lenne a minimum), de azért GT730-on elindul, szóval csak a memóriából kéne több (inkább 8, mint 6).

GTA V

➲ Sziasztok!
Még régebben írtam egy emailt a GTA-ról, hogy laggol és a barátaimat is laggoltatom. Mondtátok, hogy vegyek le mindent minimumra. A torrentet és a vírusirtót kapcsoljam ki, és jobb lesz. Megcsináltam, és jó is lett. Egy ideje újra felmentem, és megint laggolok, megint nem tölti be a dolgokat, és most még az a probléma is van, hogy minden session ledob, és ha újra akarok csatlakozni, akkor timed out-ot ír mindig. Szóval ez lenne a problémám. Ha esetleg tudtok valamivel segíteni, azt megköszönném.
Üdv, ➲ **N. KORNÉL**

Na, ez így most még kacifántosabb. Persze, ha egyszer már jó volt, az a kérdés, hogy azóta mi változott? Szomszéd lopja a netet, tesód titokban letölti az egész internetet (nem vicc, nézz utána)? A timed out miatt ugyanis azt gondolnám, hogy ez valami hálózati probléma lesz, esetleg gyenge a net – ha wifit használsz, akkor inkább LAN kábellel csatlakozz a routerhez. Vagy talán csak egy újraindítás kell a hálózati eszközöknek (router/modem), nehéz megmondani...

TECHNIKAI GYORSSEGÉLY

➲ Szia!
Nemrégiben vettem egy számítógépet, egy M58 típusú Lenovot, amelyben egy kétmagos 2.6-os proci van. Ez tehát egy E5300-as masina, és ebben csak integrált videókártya van. Az lenne kérdésem, hogy milyen típusú videókártyát érdemes venni bele, hogy a legtöbb, a géphez mért mai játékot akadálymentesen vigye? A gép fekvőházas, és az alaplapon van PCI csatlakozási port és egy db. PkT jellegű AGP port. És mekkora az a memória méret, ami az összhangban van a procival? Szeretném a kapacitáshoz mért legjobb gépet kialakítani.
A RAM 6GB DDR3 DIMM és elméletileg a processzort 3GHz fölé lehet húzni. A segítségnyújtást előre is köszönöm. Csatolnám folytatásként, hogy Geforce rajongó vagyok, tehát ha lehet, akkor ebben a kategóriában kérném a szíves javaslatot. Egyebek mellett Windows 7 32/64 bites és Vista 32 bites op. rendszerekkel is rendelkezem.
Köszönöm. ➲ **M. JÁNOS**

Nem teljesen világos az ügy, mert az AGP port nem illik a képbe, mindenképp PCI-E kéne, de ahogy olvasgattam, az M58 szériában, az LG775-ös alaplapoknál pont utóbbi van. Induljunk ki tehát abból, hogy van PCI-E. Az mondjuk kérdés, hogy mit értesz mai játékok alatt, mert az E5300 egy jó, megbízható proci volt, de már nagyon régen, tehát ilyen R6 Siege, Battlefield 1 és hasonló látványdesszertek csoda lesz, ha elindulnak. A legtöbb VGA-nak kell plusz tápcsati, és egy erős táp, ez is buktató lehet, de mondjuk, hogy még ez is belefér. Tehát mindenképp meg kéne valahol húzni azt a határt, ameddig ezt a gépet bővíteni érdemes. Ha hosszabb időre tervezel, akkor talán egy E5440 (Q9550) négymagos procival kéne kezdeni (az aprón már 5k körül lehet lőni), igaz ez buherálással jár, de teljesítményben nagy ugrás lenne, persze azért utána kell nézni (meg lehet csinálni, mert ebben a fórumban páran összehozták: https://tinyurl.com/yabdjbjs - az M58 kulcsszóra keress rá). A Vistát hanyagoljuk, és a 6GB RAM miatt mindenképp a Win7 64 bit legyen az alap (a 32 bites nem tud 4GB-nál több memóriát kezelni), esetleg ide még +2GB memória jól jöhet. VGA-ban nehéz tanácsot adni, mert a négymagossal egy GeForce 750Ti is szóba jöhet, a jelenleginek pedig még ennél is lejjebb lehet a korlátja, mármint ahol a CPU még ki tudja hajtani a videókártyát.

40 TB-OS MEREVLEMEZEKET VIZIONÁL A WESTERN DIGITAL

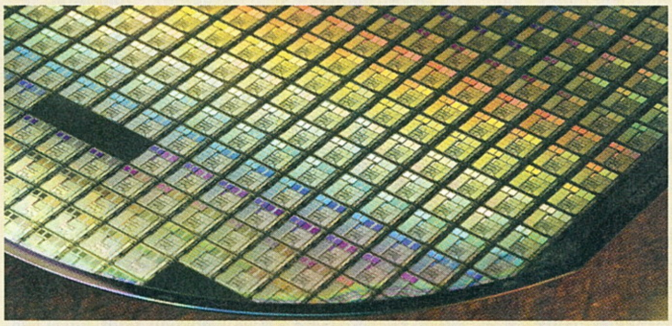
Napjainkban egyre több adatot halmozunk fel, nemcsak otthon, hanem a szerverparkokban és az adatfelhők mélyén is. Az egyre növekvő igénnyel nehéz lépést tartani, ráadásul a tárolókapacitást behatárolják a jelenleg alkalmazott technológiák. A „tradicionális" HDD-k elméleti maximuma 20 TB körül van, a jelenlegi csúcs 10-14 TB magasságában található. A Western Digital mikrohullámok segítségével képzeli megvalósítani a merevlemezek jövőjét, az úgynevezett MAMR (Microwave-Assisted Magnetic Recording) segítségével az írófej jóval kisebb kiterjedésű mágneses mezőn belül képes működni. Vagyis fizikailag rövidebb szakaszokra lehet írni az adatokat, anélkül, hogy a teljes eszközt le kelljen cserélni. Egy MAMR írófejjel akár 4 Terabit/négyzethüvelyk adatsűrűséget is el lehet érni, a Western Digital reményei szerint ugyanakkora méretben már 40 TB-os merevlemezeket is le tud szállítani 2025-re. Bár ez elsőre igazán jól hangzik, egy dolgot ne feledjünk: a merevlemez írási/olvasási sebességét ez nem befolyásolja, „csak" az adatsűrűséget növelheti költséghatékonyan.

5G-KÉPES TELEFONT VILLANTOTT A QUALCOMM

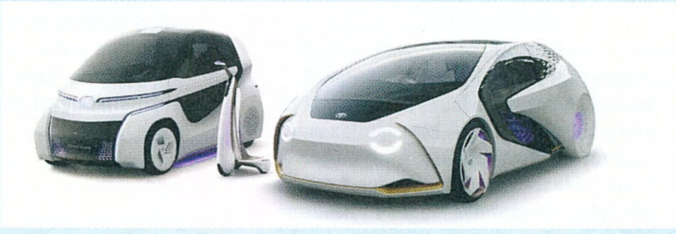
A Qualcomm bemutatta az első, 5G hálózatokkal kompatibilis mobiltelefon-referenciamodelljét, ezzel elsőként szakítva át a képzeletbeli célszalagot, egyúttal bizonyítva, hogy 2019-re a kereskedelmi forgalomra készen áll majd a technológia. Na, nem mintha nem léteznének már 5G telefonok, de azok leginkább egy kenyérpirítóra emlékeztetnek, ezért is fontos előrelépés a Qualcomm világelső, tényleges mobileszköze. A megoldás magját egy egyetlen chipen szűkölködő 5G modem (X50), valamint egy minden eddiginél kisebb milliméterhullám-antenna adja. Utóbbi az, ami képes az 5G hálózatok igen magas frekvenciákon közvetített adatainak fogadására és továbbítására. Persze azért ennek is akadnak hátulütői: falak között nem képes a jel felfogására, ott meg kell elégednünk a 4G teljesítményével, hacsak nincs az épület felszerelve beltéri jelismétlőkkel. A másik nagy kérdés, hogy az új technológia miként hat majd az akkumulátorok amúgy is szűkös élettartamára, valamint hogy mégis mekkora mennyiségű extra hőt ad a rendszerhez.

8 NANOMÉTERRE KÖLTÖZIK A SAMSUNG

A Samsung bejelentette, hogy a 8nm FinFET LPP technológiát sikeresen minősítették, és készenáll a nagy számban történő előállításra. A technológia a 10nm FinFET LPP-hez képest természetesen jobb teljesítménnyel és nagyobb hatékonysággal kecsegtet, mindezt kisebb területre zsúfolva. A gyártó reményei szerint nem lesznek problémáik a yield terén, mivel gyakorlatilag ugyanarra az eljárásra épül a 8nm-es technológia, mint a 10nm-es, mellyel annak idején már megküzdöttek. Az eredetileg tervezett időpontnál így bő három hónappal korábban kezdődhet meg a gyártás, melyet a 7nm FinFET EUV követ majd – hogy pontosan mikor, azt egyelőre csak találgatni lehet.



GONDOLATOLVASÓ AUTÓ A TOYOTÁTÓL



Na, nem szó szerint látnának bele a fejünkbe a Toyota Concept-i sorozatának járművei, hanem egy olyan MI-vel lesznek felszerelve, mely a gyártó tervei szerint a vezetőtől tanul, és vele együtt fejlődik majd. A gyakorlatban ez úgy fest, hogy a rendszer az érzelmi állapotot és az éberséget a vezető arckifejezése, reakciói és hangszíne alapján méri fel. És ha ezek alapján úgy ítéli meg, hogy a sofőr ideges, és akár veszélyes helyzetbe is keverheti magát, átveszi az irányítást a jármű fölött, önjáró üzemmódba kapcsolva azt. Ugyanígy, ha fáradtnak ítélné, akkor megpróbálná „felrázni" a vezetőt, hogy az ne szunyókáljon el a volánnál. Továbbá GPS adatok alapján a gyakran használt útvonalakhoz is érzelmi szintet rendel, így akár új útvonalakat is ajánlhatna a stresszes dugókba kerülés helyett. A Toyota 2020 környékén már Japán útjain tesztelné a járműveit, melynek eredményeit természetesen mi is kíváncsian várjuk!

A G.SKILL HOZZA EL AZ EDDIGI LEGGYORSABB DDR4 MODULOKAT

A DDR4 készletek sebességét nemcsak a tuningolók, hanem a gyártók is igyekeznek a lehető legmagasabbra feltornázni. A G.Skill nemrég mutatta be a Trident Z névre hallgató készletet, melyet most még tovább bővítettek. A most már 32 GB-os, összesen négy, 8 GB-os modulból álló kit egészen elképesztő 4266 MHz órajelen ketyeg, 19-23-23-43 késleltetéssel, 1.4V feszültségen. A kütyü magját a Samsung (B-die) DDR4 memóriachipjei adják, melynek köszönhetően nemcsak a teljesítményük, de a tuningolhatóságuk potenciálja is kiemelkedő. A gyártó elmondása szerint a készlet kifejezetten a nyolcadik generációs Intel processzorok alá lett tervezve, a boltok polcain pedig legkorábban ez év decemberében tűnhet majd föl, feltehetőleg csillagászati áron.

PASSZÍV MINI-PC-VEL JELENTKEZIK AZ MSI

Az MSI aprócska PC-je, a Cubi 3 Silent legfőbb vonzereje, hogy abszolút hang nélkül végzi a dolgát, hála teljesen passzív (vagyis ventilátorok nélküli) hűtési rendszerének. A pici kütyü lelkét egy 15W-os Kaby Lake U processzor adja, melyet egy bordázott alumínium hőelvezető borda hűt. A CPU nyilván erősen befolyásolja a rendszer teljesítményét, az integrált grafikus vezérlőnek hála nem ez lesz, amin a legújabb játékokkal fogunk szórakozni, de egy médiacenternek kiváló lehet. Ez utóbbihoz minden megvan, ami kell, csatolókban nem szűkölködik: négy USB 3.0, kettő USB 2.0, egy-egy HDMI, DisplayPort, Dual LAN, jack és a biztonság kedvéért még egy COM port is a rendelkezésünkre áll. Az MSI továbbá a könnyű fejleszthetőséget hangsúlyozza, az aprócska kütyü alaplapja 32 GB 2133MHz-en ketyegő memóriát is lekezel, és még egy sztenderd 2.5 colos HDD/SSD és egy M.2 PCI-e/SATA SSD is elfér a burkolat alatt.

HŐLÉGBALLONOKRÓL BIZTOSÍTJÁK AZ INTERNETET PUERTO RICOBAN

Az Alphabet (vagy ha úgy inkább ismerős, a Google anyavállalata) a Project Loon segítségével biztosítja az internethozzáférést a hurrikán sújtotta Puerto Rico szigetén. Az AT&T ügyfelei számára ily módon teszik elérhetővé a 4G hálózatot, igaz, a lehetőségeik korlátozottak, de üzenetküldésre, e-mailek elolvasására és néhány weboldal megnyitására elegendő a sávszélességük. A 30 léggömb Nevadából szállt föl 11 mérföld (kb 17 kilométer) magasra, hogy légi, vezeték nélküli hálózatelérést biztosítsanak a rászorulóknak. Egy ballon elviekben 5000 négyzetkilométer lefedésére alkalmas, ezzel remélhetőleg a sziget nehezen megközelíthető területeit is el tudják érni (persze ebbe a szeleknek is lesz beleszólása), de szerencsére nem kizárólag ezekre támaszkodhat a lakosság, mozgócellákkal ugyanis már Puerto Rico nagyobb részén helyreállították a szolgáltatást a felhasználók több mint fele számára. Mivel ez az első eset, hogy élesben próbálják ki a hőlégballonos technológiát, még a Project Loon vezetői sem tudják, mennyire felel majd meg az elvárásoknak az általuk kitalált megoldás.

EGÉSZ SOR KÜTYÜT MUTATOTT BE A GOOGLE

A Google éves, San Franciscóban megrendezett eseményén számos újdonságot leplezett le. Az első a sorban a Google Home Mini, mely – mint ahogy neve is mutatja – a Google Home kisebb változata, alacsonyabb áron. Párja a Google Home Max, mely nagyobb hangerővel és több funkcióval segédkezik a háztartásokban. A következő a sorban a Pixelbook, mely a Google saját operációs rendszerével és 12,3 colos QHD LCD kijelzővel az egyik legrugalmasabb laptopnak ígérkezik a piacon, a hozzá tartozó Pixelbook Pen pedig a Google Assistanttal együttműködve még tovább bővíti a készülék képességeit. A cég mobiltelefonja is új modellekkel frissült: a Pixel 2 egy 5 colos átmérőjű FHD OLED kijelzővel, míg a Pixel 2 XL egy 6 colos 2880×1440 OLED kijelzővel érkezik. Azonkívül, hogy erősebb hardvert kaptak a telefonok, a Samsung S8-hoz hasonlóan peremre ívelt kijelzőjű, az „active-edge" funkcióval pedig a készülék összenyomásával beprogramozható funkciókat érhetünk el. Továbbá kamerája kiemelkedő képességekkel rendelkezik, de leginkább a Google Lens, valamint a Google Assistant támogatása az, ami kiemeli a telített piac többi versenyzője közül. A Google Daydream is frissül, a Daydream View mindössze száz dollárért kínálja a virtuális valóságot, és a Pixel 2 tulajdonosok IMAX mozikat is nézhetnek a segítségével. Szintén a Pixel 2 mellé hasznos kiegészítő a Pixel Buds nevű vezetéknélküli fülhallgató, melynek leglenyűgözőbb tulajdonsága, hogy beszélt szavakat képes lefordítani a viselője számára, igaz egyelőre még csak kizárólag angol nyelvre.

KICSI A GEFORCE, DE ERŐS

GIGABYTE GEFORCE GTX 1070 MINI

[ÍRTA CHOCHO] **A Gigabyte valamiért imádja a kis méretű videokártyákat, évek óta gyárt ilyeneket. A múlt havi számunkban már bemutattuk, hogyan lehet kis helyen is erős játék-PC-t építeni, most pedig közelebbről is bemutatjuk nektek a gyártó mini 1070-esét – amelyet egyébként nem is olyan régen egy mini 1080-as követett a szalagon!**

Amennyiben deja vu-je van a kedves olvasónak, az nem a véletlen műve: 2015 tavaszán egyszer már bemutattunk egy majdnem pontosan ugyanígy kinéző Gigabyte videokártyát, ami hogy, hogy nem, az akkori felső-középkategóriát képviselő GeForce GTX 970 minden erejét szuszakolta rá egy, a szokottnál jóval kisebb nyákra. Nos, az eltelt két év nem csupán új Nvidia-generációt hozott magával, hanem a Gigabyte mérnökei elé is újabb akadályt állított, akik, úgy látszik, rajonganak a kihívásokért, mert bizony a 1070-esből is készítettek egy kifejezetten mini-ITX deszkákhoz, na meg az azokhoz méretben passzoló házakhoz tervezett VGA-t. Ez lett a nem túl elmés nevű GeForce GTX 1070 Mini, amely mindössze egyetlen fedélzeti ventilátorral és egy nyolctűs tápegység-csatlakozóval igyekszik átadni mindazt a játékos erőt, amit elvárunk egy 1070-es videokártyától.

MI AZ A GTX 1070?

Aki arra kíváncsi, hogy pontosan milyen erősek ezek a kütyük, az lapozza fel a PC Guru magazin 2016/07-es számát, abban ugyanis részletes elemzést talál az Nvidia referenciamodelljéről. Itt most legyen elég annyi, hogy a GTX 980 Ti-nél is jobb eredményeket hozó kártyáról van szó, amivel – megfelelő processzor párosításával, persze – már a 60 fps-es 4K felbontású játék sem lehetetlen feladat. Nem csoda, hogy a 1070-es máig sokak álomkártyája – és akkor a VR-kiegészítők széleskörű támogatását nem is említettem, pedig ez volt a 10xx-széria egyik legfontosabb fegyvertényе (tudjátok, tavaly, mikor még szentül hitte a világ, hogy a VR mostanra elterjed).

AMENNYIBEN EGY NAGYON KICSI GAMER-PC MEGÉPÍTÉSE A CÉLOD, KERESVE SEM TALÁLSZ JOBB ALTERNATÍVÁT! NAGY HÁZ ESETÉN AZONBAN IGEN.

A BORS ÉS A GIGABYTE ESETE

Egy szó mint száz, adott egy kártya, amit le kellett kicsinyíteni – a sztenderdnek mondható majd' 30 centiméteres hossz helyett a Mini 169x131x37 mm-es dimenziói üdítően hatnak. Ugyanakkor a kártya specifikációi még jobbak is a referenciamodellnél: a Gigabyte GTX 1070 Mini GPU alap órajele 1531, a boost pedig 1721 MHz – oké, akadnak ennél jobb számok is odakint, de nem ebben a méretben. Tuningolni jómagam nem mertem a kicsikét, de erre nem is volt szükség, mert ez a teljesítmény korunk összes játékához elegendő (amihez nem, ott nem a hardverrel van a gond – de a játékoptimalizáció bodak kolléga szakterülete).

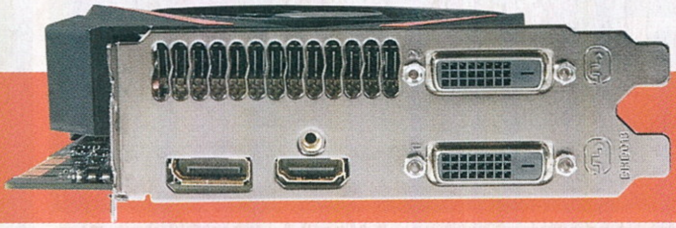
Mindehhez 8 GB 8 GHz-en járó GDDR5-ös VRAM jár, 256 biten, szóval a textúráknak is lesz elég hely, 4K ide-oda. Felfogni is nehéz, hogy fér el mindez a képen is látható apró VGA-n – az igazi meglepetés azonban akkor éri az embert, amikor a kártya beszerelése után bekapcsolja a gépet.

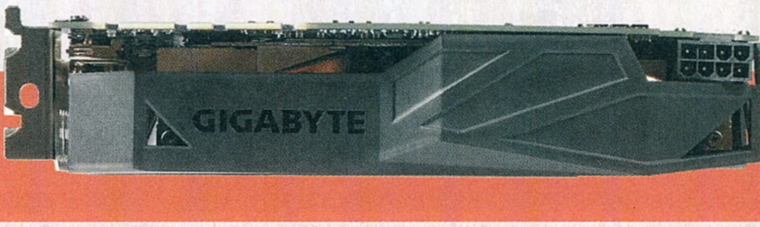
Mert ugye mit várunk egy kis méretű VGA viszonylag nagy ventilátorától? Természetesen porszívózajt, vagy legalábbis a szokottnál erősebb üzemi hangszínt, amit csak ronthat egy-egy gépigényes játék elindítása. Tény, hogy kis méretű házba pakolva a GTX 1070 Mininek éles, süvítő hangja van (400-től 3300 RPM-ig terjed a venti sebessége), mi több, fel is forrósodik – nem ritka a 70 fokos GPU és a 90 fok felett izzó VRAM sem. Bár ezek az eredmények nem tűnnek jónak, tény, hogy a kártya működését nem befolyásolják, és ha valaki esetleg nagyobb házba pakolja a GTX Minit, nemcsak a zajszint csökken jelentősen, de a hőmérséklet is. Kellő hely és szellőzés kíséretében a kártya már nem sokkal hangosabb egy mezei 1070-nél (valójában észre sem venni a különbséget, noha a mérések szerint igenis van pár decibelnyi előnye a referenciamodellnek), mégis a hőmérséklet az a pont, ahol nagyon sokat javulnak a számok: 60 és 80 fokot mérhetünk, ami kifejezetten baráti eredmény egy ilyen kicsi ventilátor esetében. Szóval technikailag nincs gond, noha tény, hogy a kis mérettel nem jár túl sok extra: csatlakozókból két DVI, egy DisplayPort és egy HDMI lesz a jussunk, a csomagban pedig nincs gyári szoftver, csak egy tápkábel-átalakítót találunk.

MIRE KELL EZ?

A Gigabyte nagyon büszke a saját Mini-szériájára, ami végső soron érthető: nem sok rokon megoldás található a piacon (az MSI és a Zotac modellje érdemel még említést), így szinte mindent házon belül kellett kikísérleteznie a gyártónak, nem beszélve arról, hogy bár a Pascal architektúra 16 nm-es gyártástechnológiája előnyére válik a kis méretű VGA-knak, azért mégiscsak egy olyan eszközről van szó, amit elsősorban játékokhoz fejlesztettek, és a vásárlók bizony nem Amőbázni vagy Pasziánszozni szeretnének vele. Ennek ellenére a kártya ára nem mondható magasnak, legalábbis a mostani 1070-es árfolyamhoz viszonyítva: cirka 150 ezer forintot kérnek érte, ami azért nem rossz – kevés ennyire „olcsó" 1070-es van a piacon, a nagyobb modellek akár 180-ig is felmehetnek (és abba most nem mennék bele, hogy megérik-e azt a pénzt). Szóval, tulajdonképpen még akkor is jó vétel a kártya, ha az ember nagyobb házba pakolja a sajátját, igaz, ilyenkor szerintem azért érdemes a duplaventis megoldásokat választani, mert ha a hely nem akadály, egy extra hűtő mindig jól jön.

Éppen ezért, bár nagyon jól szerepel a Gigabyte megoldása, igazán senkinek nem lehet ajánlani – legfeljebb akkor, ha tényleg egy bivalyerős mini-ITX konfiguráció kiépítése a cél, de ugye akkor meg eleve kevés alternatíva áll rendelkezésre. Érdemes megemlíteni továbbá, hogy bár senki sem gondolta, hogy sikerül, a gyártó nem sokkal a tesztpéldány megérkezése után mégis leleplezte a GTX 1080 Minit, ami a mostani csúcskategóriás VGA ugyanannyire apró változatát takarja – na, ez már tényleg őrület! És hogy előtérbe kerülnek-e a kicsi PC-k a jövőben? Nem hiszem; ebbe még a Valve bicskája is beletört, emlékezzünk csak a nagy csinnadratta közepette beharangozott, majd egyszeriben felszívódott Steam Machine-ekre, amelyek idején valahogy minden gyártó látott fantáziát a mini-ITX szabvány játékosoknak való eladásában. Aztán nem így lett, az egész a techbolondok hóbortja maradt – ennek ellenére persze máig imádjuk, hisz nézzétek ezt is, milyen cuki!





XBOX ONE

PLAYIT SHOW

#JÁTÉKKIÁLLÍTÁS #VR #YOUTUBEREK
#GAMING #STARWARS #SCIFI
#BATTLEFRONT2 #ESPORT #COSPLAY
#AKCIÓK #XBOXONEX
TRÓNOK HARCA SZÍNÉSZEK

2017/11/18-19 **HUNGEXPO**

WWW.PLAYIT.HU

NOSZTALGIABOMBA, APRÓ DOBOZBA ZÁRVA

NINTENDO CLASSIC MINI: SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TESZT

[ÍRTA BÜJTI] **25 éves lett a Super Nintendo, a japán konzolgyártó egyik legnépszerűbb masinája, a tavalyi NES Classic után pedig nem is volt kérdéses, mi legyen a következő miniatürizált csoda, amihez immáron 21 rendkívül népszerű program is dukál.**

Mivel tinédzserként a C64 után rengeteg időt töltöttem a Nintendo gépei mellett is, a Classic Mini-szériát kimondottan nagy lelkesedéssel fogadtam – és láthatóan sokan voltak így világszerte is, elvégre a limitált számban kiadott nosztalgiakonzolok egyből elkeltek, áruk szinte naponta emelkedett az internetes piacokon. Bár már szóba került, hogy ismételten gyártósorra megy a tavalyi sláger, egyelőre a Super Nintendo Entertaiment System a sztár, amely rendkívül eltalált szoftverkínálattal próbál minden igényt kielégíteni.

SNES MINI

A külsőségekről és a belsőről csak címszavakban érdemes beszélni, annyira triviális elemezni egy ilyen 25 esztendős rendszert, vagyis annak összezsugorított replikáját. Ahogyan az saját képeinken is látszódik, a Classic Mini jóval kisebb az eredeti konzolnál, méreteit tekintve hasonló, mint a tavalyi NES, vagyis apróságról van szó, ami szinte bárhol elfér. Mármint tényleg szinte, mert azért van pár kritérium, ami többek közt a kábeleknek is köszönhető. Egyszer szükség van áramellátásra, ami USB-n keresztül működik, így olyan készülék közelében kell lennie a Mininek, ami erre képes. Plusz a gép mellé adott HDMI-t is kellő távolságra kell belőni, emellett meg ugyan a kontrollerek vezetékei immáron szerencsére hosszabbak, mint a NES tavalyi változatánál (akkor az egy métert sem érte el), a másfél métert a felsoroltak egyike sem haladja meg, emiatt jól ki kell találni, merre legyen az emulációra tervezett kis doboz otthona.

Emulálás bizony, természetesen nem a korai rendszer klónja került a műanyag borítás alá, valamint méretkorlátozásai miatt a hagyományos cartridge-ek beolvasására sem képes a SNES Mini (sokak bánatára, bár erre is vannak gépek). Van itt 256 megányi DDR3 memória, meg 512 MB flash drive, miközben az alapot a négymagos ARM Cortex-A7 és az Allwinner R16 szolgáltatja, amivel a NERD (Nintendo's European Research & Development) Linuxon futó emulációja vígan elduruzsol, gond nélkül leutánozva az egykoron kiváló Super FX Chipet is. Utóbbi például a Star Fox úttörő megoldásaihoz kellett. Ez tehát a SNES Mini alapja, amihez egy könnyen átlátható menü is társul.

PRÍMÁN FUT

Az eredetihez alkalmazkodó bekapcsoló billentyű és a Reset hasonlóan funkcionál, utóbbi a játékokból visz vissza a menübe. A menübe, amit az első üzembe helyezésnél egy nyelvválasztó képernyő és méretarány-/minőségbeállítás előz meg (még a hagyományos, képcsöves stílusra is rá lehet bökni, ha ennyire a nosztalgia a cél), majd 21, avagy 20+1 közismert cím indítása követ. A felsorolásból pillanatok alatt futtatott programokból a Resettel ugyanilyen egyszerű a visszalépés, majd egy-két gombnyomással az aktuális állás mentése és lezárása is elérhető. A gombkiosztás a régi, a legtöbb produkció kétszemélyes módban is elindul, aminél viszont örömhír lehet, hogy nemcsak a kábel nőtt másfél méteresre, de bizony az irányítók száma is megduplázódott, így nem kell egy plusz példányra beruházni, ha megvan a társ a Street Fighterhöz vagy a Contrához. Személy szerint semmilyen problémába nem futottam bele az emuláció során, a játékok gond nélkül indulnak és játszhatók végig, a hangok pedig ugyanígy a megszokott minőséget hozzák.

HA A NES MINI IS A BIRTOKODBAN VAN, VAGY HA A GYERMEKKOROD A SNES TÁRSASÁGÁBAN ÉLVEZTED KI, EZ A REMEK KÜTYÜ KIFEJEZETTEN AJÁNLOTT.

LÉNYEG A LÉNYEG

Persze egy ilyen relikviánál és replikánál a külső csak a nosztalgiát szolgálja, a rendszer pedig puszta adat, a lényeg inkább az emulált címeken van. Ezek pedig ízléssel és körültekintően lettek kiválogatva a nem hivatalos, népi konszenzus által elismert legjobb száz program közül. A teljesség igénye nélkül (egy felsorolásban az is látható ezen a két oldalon, hogy pontosan melyik 21 játék lett a hivatalos csomag része) itt van Mario és közkedvelt barátja, Yoshi, méghozzá több formában is: a Super Mario World és a Super Mario World 2: Yoshi's Island mellett a Super Mario RPG és a Super Mario Kart is a felhozatalt színesíti. A legelső az egyik legjobb platformjáték, egy csodálatos világgal, ami egy rakás titkot is rejt, míg a legutolsó minden kart-játék legismertebb és legfontosabb darabja, ami mára már megkopott a külsejét tekintve, de még mindig remek szórakozás benne a volán mögé ülni. Aki akcióra vágyik, az a Contra III: The Alien Wars mellett találja meg a számításait – a Probotector címen is ismert sorozat legkiforrottabb epizódja a mai napig

Egymás mellett a múlt és a jelen; az eredeti SNES sem egy hatalmas konzol, de a Mini mellett valódi óriásnak tűnik.

A doboz tartalmazza magát a játékgépet, két hozzá járó kontrollert, a szükséges kábeleket, na meg azokat az előre telepített játékokat, amelyek a SNES Mini retroélményéért felelnek.

A JÁTÉKOK LISTÁJA:

1. Contra III: The Alien Wars
2. Donkey Kong Country
3. Earthbound
4. F-Zero
5. Final Fantasy III
6. Kirby Super Star
7. Kirby's Dream Course
8. Mega Man X
9. Secret of Mana
10. Star Fox
11. Star Fox 2
12. Super Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting
13. Super Castlevania IV
14. Super Ghouls 'n Ghosts
15. Super Mario Kart
16. Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
17. Super Mario World
18. Super Mario World 2: Yoshi's Island
19. Super Metroid
20. Super Punch-Out!
21. The Legend of Zelda: A Link to the Past

az egyik legtökéletesebben felépített lövölde, ami kimondottan ötletes játékelemekkel dobja fel az egyébként klisés alapokat. Plusz a végére az Alien hagyatéka is beköszön, ezzel kis horrort csempészve a tölténypornóba.

A verekedős programok legfőbb képviselője is tiszteletét teszi a Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting változattal, ami bizonyítja, hogy komoly gombkombinációk nélkül is lehet izgalmas egy meccs (meg azt, hogy Sagat még mindig egy rohadék). A Mega Man X az egyik legjobb része a szériának, ahogy a Super Castlevania IV-nek, a Super Ghouls'n Ghostsnak, a Super Metroidnak és a Donkey Kong Countrynak sincs miért szégyenkeznie. És akkor még szóba sem kerültek a színvonalas RPG-k, amik sok-sok órányi minőségi elfoglaltságot biztosítanak, így az Earthbound, a Secret of Mana, a Final Fantasy III (avagy VI), illetve a The Legend of Zelda: A Link to the Past, ami a mai napig a platform egyik legkedveltebb címe. Röviden összefoglalva a rajongók mindenképpen jól jártak ezzel a felhozatallal, ami nemcsak erősebb a NES Mininél tapasztaltal szemben (bár szám szerint karcsúbb az ottani 30 mellett), de talán változatosabb is. Sőt az európai kiadás eleve sok szempontból veri a japán verziót, aminél a Super Castlevania IV, az Earthbound például kimaradt, helyettük pedig Tetris Attack és Super Soccer a vásárlók jussa.

A listát persze így is lehetett volna bővíteni, pláne az európai forgalmazó durva árszabása mellett, aminek hála a SNES Classic több mint 40 000 forintért került a boltokba. A Battletoads in Battlemaniacs például a 2015-ös Rare Replayben sem került bele és itt sem szerepel, pedig tökéletes darabja a SNES felhozatalának, de ott vannak még az olyan címek is, mint mondjuk az Earthworm Jim, a Joe & Mac, vagy éppen az Axelay.

Van viszont egy igen különleges ritkaság is a produkciók között, ugyanis a Star Fox 2 hivatalosan soha nem jelent meg, ami a játék ismeretében egyébként nem is csoda. A '96-ra tervezett folytatást a megjelenés előtt törölte a Nintendo, hogy végül '97-ben már a Nintendo 64-re készített következő epizód vegye át a helyét. A sorszámozott második epizód továbbfejlesztett technikai megoldásokat tartalmaz, mégis, meglehetősen rövidke kaland, egy órát sem kíván a végigjátszása, bár vannak jó pillanatai – viszont egyértelműen különlegessége a pakknak, hiszen ez az első alkalom, hogy hivatalos formában lett elérhető.

FANOKNAK KÖTELEZŐ

A 20+1 játék kevésnek tűnhet (igen, ennél azért jóval terebélyesebb a konzol eredeti felhozatala), az itthoni ár meg túlmegy a lélektani határon (30 ezer körül lett volna ideális), mégis, a SNES Classic egy nagyszerű korszak emléke, egy remek replika, ami akár a gyerekeknek is kiváló bevezető lehet a videojátékok világába. Nem beszélve arról persze, hogy az eredeti masina már 10 000 forint körül beszerezhető, de ha ezeket a játékokat eredeti cartridge-en akarja valaki megvásárolni, a megszabott összeg többszörösét kell kifizetnie – jelenleg a Castlevania, a Contra, az Earthbound, a Secret of Mana már önmagában annyiba vagy többe kerül, mint a Mini. Persze, gyűjtőként a cartridge, a füzet és maga a doboz már eleve megfizethetetlen érték, de na… valamit valamiért.

HÁROM JÁTÉK, AMI NEM KERÜLT BE A DOBOZBA

A Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System felhozatala mindenképpen impozáns, azonban a nagyszerű konzol bő kínálata miatt születhet némi hiányérzet a vásárlókban. A felsorolás tetszés szerint bővíthető (Battletoads, Breath of Fire és a többi), de ennek a néhány programnak mindenképpen helye lett volna a replikán.

ActRaiser

Az 1990-es produkció – hozzánk csak 1993-ban jutott el – a Quintet (az Illusion of Gaia alkotóinak) fura hibridje, ami kizárólag Super Nintendóra készült el (portot is csak mobilokra kapott, több mint tíz évvel később, 2004-ben), miközben játékmenet terén a Castlevania és a városépítős, civilizációmenedzselős programok keverékeként jellemezhető. Misztikus történetében Isten oldalán kellett harcba szállni a Sátánnal és démonjaival.

Demon's Crest

A Capcom '94-es játékában – EU-ban 1995 – a Ghosts 'n Goblins-széria Firebrand nevű démoni ellenfele a hős, akinek a célja a hat mágikus erejű kő megszerzése, amivel a démoni világot lehet uralni. Ellenfele a rivális démon, amely természetesen rengeteg nehézséggel állja Firebrand útját. A program Castlevania-jellegét extra képességek dobják fel, miközben több befejezés és végigjátszás is lehetséges.

Zombies Ate My Neighbors

A LucasArts kizárólag SNES-re és a rivális Mega Drive-ra készített '93-as – nálunk '94 – lövöldéjében Zeke és Julie, két túlélő bőrébe bújhattak a játékosok, hogy az izometrikus és nagyon sajátos külső mellett megmentsék a szomszédokat, továbbá kulcsokat és fegyvereket, speciális eszközöket keressenek, valamint megküzdjenek a közismert és népszerű horrorfilmekből érkezett élőhalott szörnyetegekkel, amik a 48 egyedi pályán találták otthonra. Sajátos humora miatt a program abszolút remek szórakozás!

RAZER™ THRESHER WIRELESS SURROUND

[ÍRTA CHOCHO]

Az évek során megannyi Razer által gyártott fejhallgató fordult meg a kezeim között. Ezek között voltak jobb és rosszabb darabok, kiforrott és még ötletszinten sem teljesen klappoló megoldások, valamint ízléses és csúf külsővel megáldott példányok (utóbbiak többségben). A Razer legújabb, konzolgyártókkal közösen fejlesztett, vezetéknélküli headsetje azonban túlzás nélkül a cég eddigi legjobb fejhallgatója – és mielőtt gondolkodás nélkül tovább lapoznátok, elárulom, hogy PC-vel is kiválóan használhatók a Thresherek.

A bevezető végi többesszám nem véletlen, valóban két modellről van szó. Az egyik, nálunk járt változat Sony PlayStation 4-gyel, a másik Microsoft Xbox One-nal kompatibilis, ezt azonban csak a felhasznált színek adják a vásárló tudtára, minden más funkció és dizájnelem megegyezik a két fejhallgató esetében. A kérdésre, hogy miért nem volt elég egy, kétféle konzollal is működő készülék legyártása, a Thresher csomagolása adja meg a választ: az xboxos változatot a Microsoft, a PS4-est a Sony hivatalos licence alapján tervezték, így a Razer azon kevés gyártók közé keveredett, amelyek a konzolos cégek által is elfogadott, sőt támogatott hardverkiegészítőket gyártanak. És mivel a Microsoft és a Sony nem túl jó barátok, nyilván külön-külön termékre adtak licencet, ennek következményeként pedig egy xboxos és egy playstationös Thresher is boltokba került.

Ez persze bennünket, PC-s felhasználókat nem kell, hogy zavarjon: mindkét modell tökéletesen együttműködik a windowsos számítógépekkel. Amennyiben a vásárlónak nincs konzolja, csak a külalak alapján döntheti el, hogy melyik Threshert is szeretné hazavinni. Nálunk a PS4-hez tervezett, PlayStation-kék Razer-logóval és azonos színű műanyag fülpárna-kerettel ellátott változat járt – szerintem ez ízlésesebb az xboxos verzió élénkzöld kivitelénél, de ahány ízlés, annyi pofon, ugye. És ha már verziók: mi az Ultimate kiadást teszteltük (249 dollár, avagy kb. 65 ezer Ft), ehhez egy töltőállomás is jár, de a Thresher 7.1 kapható külön is (149 dollár, tehát kb. 38 ezer Ft), sőt még egy vezetékes, Tournament Editionnek nevezett változat is készült belőle (99 dollár, vagyis kb. 25 ezer Ft) – ezt azonban nem ajánlom senkinek, mert a Thresher legjobb tulajdonsága egyértelműen a vezetékmentes kivitele.

Ez itt az xboxos Thresher; zöld műanyag elemek és Razer logo díszítik, ahogy a nagy könyv írja.

TORONY AZ ASZTALON

Az Ultimate Edition töltőállomása, az akár külön is megvásárolható Razer Headset Stand, ha a borsos felárat nem is éri meg, mindenképp figyelemreméltó kütyü, ami egyébként három darabból áll: a Bluethooth-kapcsolatot menedzselő talpból (sima Thresher 7.1 vásárlása esetén erről egy USB-Bluetooth stick gondoskodik), az arra ráhelyezendő műanyag keretből, illetve az utóbbira erősítendő állványból – ennek csúcsára tehetjük rá a fülest, amikor éppen nem használjuk. A Stand USB-n csatlakozik a géphez vagy a konzolhoz, egy másik USB kimenettel pedig magához a Thresherhez köthető, amit ily módon tölthetünk maximumra a gyártó által garantált 4 óra alatt. A talpon található bekapcsoló gomb a megvásárolt verziónak megfelelő (tehát kék vagy zöld) színben világít és villog, hátoldalán pedig nemcsak a két említett USB-csatlakozót találjuk (micro-USB megy a töltőbe és a fejhallgatóba egyaránt – a standard USB-kimenet a Thresherhez szolgáltat kakaót, így sosem keverjük össze a két csatlakozót), hanem optikai ki- és bemenetet is – ennek a többi Razer-fejhallgató esetében jut szerep, a Stand ugyanis minden jelenleg forgalmazott példánnyal kompatibilis, ideértve a vezetékes megoldásokat is. A talapzat felületén található még egy gomb, ezzel aktiválhatjuk a fülesek virtuális Dolby-hangzását, vagy épp lőhetjük ki azt, mindezt valós időben – nem rossz, főleg, hogy mikor nem surround-hangzású anyagot hallgatunk, zavaró lehet a felesleges irányból szóló zaj. Végezetül a talp hátoldalán egy kis kapcsolóval választhatunk a konzolos és a PC-s mód között – gondolom, a két megoldásért más-más firmware felelős.

Hogy mennyire éri meg a Stand a felárat, felhasználófüggő – én mindenesetre, aki már megannyi fejhallgatót tönkretettem azzal, hogy leejtettem, ráültem, átgurultam a székkel a kábelén (ez mondjuk a Thresher esetében nem fenyegető veszély), üdvözöltem ezt a megoldást, főleg mikor konzolhoz csatlakoztattam a fejhallgatót. Ilyenkor ugye az ember messze ül a kijelzőtől, a tévé és a kanapé között nálunk otthon egy egészséges kétméteres távolság van, és mikor valamiért leveszem a fülest, nagyon kényelmes, hogy csak lazán ráteszem a dohányzóasztalon álló Standre. Ugyanakkor, ha valaki csak PC-re köti a Threshert, lehet, hogy felesleges pénzkidobásnak érzi az állványt. Személy szerint egyedül a mezei jacket hiányolom erről a kiegészítőről, meg úgy általában a fülesről – régi technológia, valóban, de csak elterjedt, igazán kaphattunk volna legalább egy árva csatit hozzá. Kárpótoljon

ULTIMATE
GAMING HEADSET

a tény, miszerint a Threshert nagyon könnyű működésre bírni: csak rádugjuk a kívánt eszközre és kész, már megy is, és bár ez konzol esetében elvárható, ezúttal PC-n sem kell driverekkel mókolni.

Magán a headseten semmi felesleges elem nincs: bekapcsoló gomb, hangerőszabályozó, illetve egy micro-USB csatlakozó, és kifújt.

VEZETÉKMENTES ÉLET

Nem a Thresher volt az első wireless-füles, amihez szerencsém volt, így a vezetékmentes kakofónia jelentette boldogság már nem volt ismeretlen előttem. Ugyanakkor eddig ez a modell nyújtotta a legjobb audioélményt: a mély hangok kellően dübörögtek, a magasak szépen szóltak, sehol sem volt a Razer-headsetekre általában jellemző basszuskoncentrált hangzás, amely ugye a „gamer" jelzővel jár – vagy legalábbis eddig ezt hittük. Szerencsére a gyártónál is rájöttek arra, hogy a folytonos dörrenés nem elegendő, fejlődni kell, a gondolatot pedig tett követte, minek eredménye egy majdnem minden felhasználásra ajánlható fejhallgató lett. Persze senkinek se legyenek illúziói: ez egy otthoni használatra való füles, szó sincs stúdióminőségről vagy részletes beállítási lehetőségekről. Utóbbival kapcsolatban érdemes megjegyezni, hogy a tesztelés időszakában még a minden Razertermékkel kompatibilis Razer Synapse alkalmazás sem „látta" a Threshert, kalibrálni tehát szoftveresen sem lehetett az eszközt. Ennek ellenére az alap hangszín hozott egy konstans minőséget, ami az általam kipróbált alkalmazásokhoz teljesen megfelelt. PC-ként a Witcher 3-at, a Battlefield 1-et, a Doomot és a Forza 7-et játszottam a Thresherrel, míg PS4-re kötve a Gran Turismo Sport és a The Evil Within 2 szólt benne. És hát mindegyik játékot élmény volt kipróbálni vele. A virtuális 7.1 a Thresherben nem idegesítő, szépen szól, noha a fizikai megoldásokat természetesen nem éri utol. Sztereóban a hangzás egy picit még talán tisztább is, ebben az esetben viszont pont a játékok sound dizájnerei által megálmodott zajkeltés vész oda – ez a Witcher és a TEW2 esetében volt ott különösen a szeren, hisz ezekben a játékokban nagyon nem mindegy, mit és honnan hall az ember. Ha nagyon szőrszálhasogató akarok lenni, azt mondom, hogy az egyszerre körirányt szóló speakerek hangja túlságosan összemosódik, ezt viszont csak a 7.1-es környezet tesztszoftverrel történő gyötrésekor vesszük észre, szóval tulajdonképpen nem számít, sőt eltörpül ahhoz képest, hogy egy Bluetoothszal csatlakozó fejhallgatónak ennyire jó hangzása van. És a legjobbat még nem is említettem: a gyártó által vállalt 14 órás üzemidő pontosan ennyi! Nem kevesebb, nem „csak sztereóban", nincs semmi turpisság: a Thresher olyan sokáig bírja, mint egyik általam kipróbált konkurense sem. Mivel pedig sokáig ez volt a vezetékmentes fejhallgatók legnagyobb rákfenéje (az áron túl, úgy értem), főt kell hajtanom a Razer mérnökei előtt.

Ez pedig a PS4-es változat, méghozzá az Ultimate-kiadás elegáns állványával.

ÉS MÉG KÉNYELMES IS

A Thresher maga roppant kényelmes viselet, hol van már a Krakenek fejrepesztő ereje vagy a korábbi Razer fejhallgatók éles, fülvájó kávája. Pedig a mérete nagyobb is, mint az átlag füleseké: 196 x 214 x 104,8 mm, ehhez egy baráti, 408 grammos súly társul. A fejpánt ugyan nem állítható, de a dupla kötésnek hála remekül idomul viselője koponyájához. A fejtetőt érő bőrpánt kényelmes, puha, nem izzaszt, az afeletti fémkeret pedig gondoskodik a Thresher időtállóságáról. Ez utóbb faktort legfeljebb a gyártóra sajnos még mindig jellemző, gagyi, olcsó műanyag borítás áshatja alá – nincs mese, a Threshert nem szabad dühünkben földhöz vágni, mert ripityára törik, bár hogy ki az a marha, aki egy vagyont érő wireless fülesen éli ki a dühöngő hajlamát, már más lapra tartozik.

MINDEGY, VAN-E OTTHON PS4 VAGY XONE, AMIKOR A RAZER ÚJ FÜLESEI PC-N IS MŰKÖDNEK, MÉGHOZZÁ JÓL, IGAZÁN MINŐSÉGI HANGZÁST PRODUKÁLVA.

És most kéne felsorolnom a hibákat, de nem vagyok könnyű helyzetben, mert tény, hogy a Razer eddigi legjobb fejhallgatója lett a Thresher. A mikrofon beépített, így nem zavar sok vizet; a fülpárnák keretébe ágyazott hangerőszabályozók kellően reszponzívak; a sokszor extravagáns Razer cuccok után a Thresher külalakja minőségi, látványos, letisztult, igényes – gondolom, a Microsoft és a Sony nem akarták, hogy az egyébként finom vonalakkal rendelkező konzoljaik és kiegészítőik mellé egy otromba, bazári játékszernek tűnő licencelt termék kerüljön. Összességében tehát a Thresher megérdemli az ajánlást, ezzel együtt pedig a Razernek is újra bizalmat lehet szavazni – reméljük, hogy nem élnek majd vissza vele.

A TITÁNOK ÚJ KIHÍVÓJA

GAMDIAS HERMES P1 RGB

PC GURU AJÁNLOTT

[ÍRTA CHOCHO] Ha van olyan piac, ahová nem jó ötlet betennie a lábát egyetlen új gyártónak sem, az a valódi sztárok által uralt gamer perifériáké, elvégre egy Razer vagy egy Logitech nemcsak minőségben, de népszerűségben is uralja a vidéket. Éppen ezért lepett meg bennünket a Gamdias feltűnése, na meg a sikeres szereplése.

Nem hallottál még a Gamdiasról? Mi sem: a cikkben bemutatott billentyűzet létezéséről is úgy szereztünk tudomást, hogy a gyáró tajvani kapcsolattartója írt nekünk egy e-mailt, hogy ugyan lenne-e kedvünk tesztelni a cég aktuális zászlóshajójaként ünnepelt mechanikus klaviatúráját, valamint az egyik egerét. Jómagam csak buta spamnek néztem a kissé egyszerű, sallangoktól mentes levelet, de azért lesz, ami lesz alapon, válaszoltam rá. Erre mit ad Isten, két héttel később hív a futár, hogy meghozta a cuccokat, én meg csak lesek, mint hal a szatyorban, hogy milyen igényes alkatrészek kerülnek elő a gyártó dobozából.

NEM PENGEÉLES, DE SZÉP

Mivel a Gamdias csomagja a lapzártánkhoz közel futott be, most csak a billentyűzetet vesszük górcső alá, az egeret megtartjuk a jövő hónapra, nehogy akkor gamer periféria teszt nélkül maradjatok! Szóval itt van nekünk a Hermes P1 RGB nevű mechanikus klaviatúra, amely meglepően elegánsan fest: az alapja – akárcsak a Razer méregdrága BlackWidow-szériája esetében – jéghideg alumínium, így garantált, hogy nem fog ide-oda csúszkálni az asztalon, miközben játszunk vele. A Hermes alján található lábakkal megemelhető az eszköz, sőt egy alulsó vezetékcsatornának hála az USB-kábel is szépen eltüntethető a szemünk elől. Ezen túl egy csuklótámasz is akad a dobozban, amit a fémváz felénk eső oldalának két résébe illesztve rögzíthetünk a billentyűzethez, de ennyiben ki is fújtak az extrák, már ha ezek közül bármit is annak nevezhetünk. Nincsenek extra gombok a dobozban, hangkártya a klaviatúra alaplapján, vagy épp felesleges LCD-kijelző, amely jelzi, hogy épp mennyi lőszer van még a játékos fegyverében. Csupán egy szép, letisztult billentyűzet van, amely azon túl, hogy jó szolgálatot tesz, szinte csak a nevében is megörökített RGB ledekkel járul hozzá gépünk vizuális élményfokozásához.

LEGENDÁSAN JÓ

Ez persze teljesen rendben van; jómagam legalábbis köszönöm, nem kérek többet a teljesen felesleges funkciókkal telezsúfolt, agyoncicomázott billentyűzetekből, helyettük inkább azt szeretném, hogy a felhasználói élményt fokozza a kütyü – és a Hermes végül is pontosan ezt teszi. A gombok alatti mechanikus kapcsolók a gyártó sajátjai, a hivatalos oldal szerint 50 millió leütést bírnak, avagy évekig jók, hacsak nem ökölleI ütjük őket egy-egy rossz meccs után. A gombok felülete közepes anyagminőségű műanyag, cserébe nem csattannak akkorát, mint a drágább, keményebb felületű darabok: eddig a Hermes a leghalkabb ilyen klaviatúra, amivel dolgom akadt, és hát ez annyira nem rossz dolog, mikor az ember nem egy teljesen elkülönített szobában, hanem teszem azt a nappaliban játszik vagy ír cikkeket. Ha már írás, a Hermes angol nyelvű, különleges extra billentyűk hiányában pedig el kell felejteni a makrózást. Cserébe szépen világítanak a gombok, a fényjátékot pedig a gyártó saját szoftverével lehet vezérelni. Az igazat megvallva engem nem zavar az angol kiosztás, de tudom jól, hogy sokan a többi gamer billentyűzetet is csak a makrók miatt viselik el így, szóval nekik nem ajánlhatom nyugodt szívvel a Hermes termékét. A többieknek viszont igen, mert amit vállal, azt bizony maximálisan teljesíti a tasztatúra.

JÓ KIS MECHANIKUS BILLENTYŰZET A HERMES P1, ANNAK ELLENÉRE, HOGY SEMMI IGAZÁN ÚJAT VAGY KÜLÖNLEGESET NEM NYÚJT, CSERÉBE OLCSÓ.

JÁTÉKOS ERŐ

Bár dolgozni is kiválóan lehet a P1-gyel, ezt a klaviatúrát elsősorban játékra szánták, ezen a téren pedig hozza a kötelezőt. Mivel a gombok viszonylag közel esnek egymáshoz, azt hihetnénk, hogy könnyen melléüthetünk miattuk, de velem ez nem fordult elő sűrűbben, mint a korábban emlegetett BlackWidow esetében. Cserébe kicsit halkabb volt a játék, az ujjaim pedig egy-két Battlefield 1 meccset követően teljesen megszokták a klaviatúra kiosztását. A Hermes ezen felül a The Witcherben, a Doomban és a Wreckfestben is jól vizsgázott – pedig autós játékot billentyűzeten játszani már-már szentségtörés. Ez persze a minimum elvárható szint minden gamer klaviatúrától, felmerül hát a kérdés, hogy akkor miért éri meg foglalkozni a Hermesszel, mikor a konkurencia egymásra licitál a mindenféle extra funkciókkal. A válasz az ár: a Hermest az eddig harmatos médiatámogatás ellenére is több helyen forgalmazzák, ára pedig 20-25 ezer forint között mozog – és hát enynyiért egy minőségi mechanikus gamer billentyűzet valódi ajándék. Szóval a Gamdias nem váltja meg a világot, de meglepően ízléses és jó perifériát nyújt, baráti áron – ez pedig már elég ahhoz, hogy elismerően csettinthessünk, főleg így az ünnepek közeledtével.

Ha szeretnél egy igazán **gyors és biztonságos PC-t**

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

be quiet!

A CSEND ZENESZERZŐI

A hangtalan számítógép nyomában 2.

[ÍRTA HUNORK] Folytatjuk a csendről híressé vált német vállalat és termékeinek bemutatását. Cikkünk első részében a tápegységek és ventilátorok felé tekintettünk, most pedig az olvasók érdeklődését leginkább felkeltő, egyben látványosabb eszközöket vizsgáljuk meg. Irány a be quiet! processzorhűtők és hangszigetelt számítógépházak forgataga!

Azt már tudjuk, hogy a vállalat nagyot alkotott a légkavarók piacán saját szabadalmaik felhasználásával. Pár évig tápegységekbe szerelték találmányaikat, majd a cég vezetése úgy döntött, hogy ideje nyitni más területekre is. Így születtek meg 2008-ban a processzorhűtők torony- és alacsonyprofilú megoldások képében. A tavalyi évben pedig kiadták első és eddig egyetlen kompakt vízhűtésüket, több méretben, Silent Loop néven.

GÖRDÜLŐ, PONTOSABBAN CSENDES SZIKLÁK

Elsőként a számos szakmai díjjal büszkélkedő CPU hűtőkről szólunk. Három fő család tartozik ide: a középkategóriát képviselő Pure Rock, és vékonyabb változata a Slim. Utána következik a testesebb Shadow Rock 2 (belőle származik két alacsony profilú hűtő TF és LP jelöléssel), és ez a típus is rendelkezik Slim verzióval. Végül a testes Dark Rock széria, mely természetesen a legdrágább, ráadásul kétventilátoros kivitelben készül. Utóbbi egyik különlegessége a Dark Rock TF, mely egy top-flow kialakítású kétventilátoros, két hűtőbordás szörnyeteg.

Mindegyik típusra jellemző az igényes csomagolás, a bőséges kellékek és a részletes szerelési leírás, valamint az univerzális kialakítás, így könnyedén felszerelhetők bármely platformra.

Ryzen processzorokhoz pedig a gyártó honlapján kell igényelni az ingyenes kiegészítő csomagot a korábban vásárolt hűtőkhöz. További jellemzőjük, hogy először a tartókeret kerül beszerelésre, és utána a hűtés telepítése, ezzel biztosítva a stabilitást a push-pin megoldásokkal szemben. Természetesen valamennyi hűtőn valamelyik saját fejlesztésű ventilátoruk dolgozik, ezek rögzítése minden esetben hajlított alumíniumhuzalokkal történik, melyek egyik fele a ventilátor furatába, másik vége pedig a lamellákba kapcsolódik. Hogy ne csak általánosságban beszéljünk róluk, alább bemutatunk nektek mindhárom szériából egyet-egyet.

PURE ROCK – A TISZTA ERŐ

A belépőszint fenegyereke a Pure Rock széria. Igazi toronyhűtő, súlya közel 70 gramm, méretei 88x128x155 mm, így szinte bármelyik számítógépházba beszerelhető. A hűtés alapját 48 darab alumíniumborda, négy darab 6 mm átmérőjű hőcső és egy 12 cm-es PWM ventilátor adja. A hűtő TDP értéke maximum 150W, ez mindenre elég manapság, főleg, ha nem tuningoljuk számolóegységünket. A Silent Wings ventilátoron azonban már kicsit spóroltak, csúszócsapágyas megoldást kapott kilenc lapát társaságában, 80 000 óra üzemidővel, 51 CFM légszállítással, 1500 rpm fordulattal és 27 dBA hangerővel. Aki egy alap Intel / AMD rendszert használ, és megbízhatóságot, rendkívül alacsony zajszintet szeretne, annak tökéletes választás. Ára hozzávetőlegesen 11 ezer forint.

SZABADALMAK HÁLÓJÁBAN

A vállalat 2009 óta számos szabadalmat nyújtott be. Ilyen például az aerodinamikailag optimalizált ventilátorkialakítás, mely elsősorban a zajcsökkentésben és a légáramlat javításában jeleskedik. A másik szabadalmaztatott technológia a rezgéscsillapító gumitömítés (Silent és Shadow Wings széria), valamint a CPU hűtőkön alkalmazott ventilátorok rögzítése is az ő nevükhöz fűződik. De van szabadalmuk a tápegységek területén is, a kábelrögzítés és -csatlakoztatás vonatkozásában is.

PUSKACSAPÁGY: FEGYVEREKRŐL A SZÁMÍTÓGÉPHÁZBA

Cikkünkben sokszor említettük ezt a csapágytípust. Ennek a technológiának a lényege, hogy a fegyvereknél megszokott huzagolással (spirális alakban) készül az egymáson csúszó felületek kialakítása. A legfőbb cél a kenőanyag súrlódásos felvitele a tengelyhez, melynek köszönhetően a kenés egyenletes lesz. Egyértelmű előnye, hogy halkabb, mint a csúszócsapágy, a ventilátor elhelyezése tetszőleges lehet, élettartama pedig hosszabb nála, így egyedüli hátránya, hogy drágább az előállítása.

SHADOW ROCK 2 – ÁRNYÉKBA HÚZÓDVA

A középkategória képviselője a Shadow Rock is mindenre elég, hála a processzorok fogyasztásának csökkenésének, a TDP értéke azonban 180W. Méretei 147x122x160 mm, ehhez párosul az igen tekintélyes, 1120 grammos tömeg. A hűtés lelke a réz talp, négy darab 8 mm vastag – szintén réz – hővezető cső és 51 darab alumíniumlamella. Ventilátora a saját fejlesztésű, puskacsapágyas Pure Wings 2, élettartama 80 000 óra, legfeljebb 1600 rpm tempóra képes, légszállítása 51 CFM, a zajszintje pedig 26 dBA. Ára sem vészes, már 14 ezer forinttól kapható, és látványos darabja lehet kuckónknak.

DARK ROCK PRO 3 – A SÖTÉT OLDAL CSÁBÍTÁSA

A német cég felsőkategóriás processzorhűtője nem aprózza el, kétventilátoros megjelenésével egy igazi csendes óriás. Általában azok választják ezt a típust, akik tuningolják a processzorukat, így TDP értéke is extrém: 250W. Méretei 150x137x163 mm, súlya közel 1200 gramm. Hét darab 6 mm átmérőjű hőcső, 90 darab alumíniumlamella, valamint egy 135 és egy 120 mm-es folyadékcsapágyas Silent Wings PWM ventilátor alkotja a monstrumot, melyek várható élettartama 300 ezer óra! Ezek 1400-1700 rpm fordulaton üzemelnek, hatpólusú motor hajtja őket, 113 CFM légszállítással és 27 dBA zajszinttel büszkélkednek. Sötét tömege egy ablakos, LED–szalagos házban mély tiszteletet vív ki tulajdonosának. Vásárlásakor viszont már mélyebbre kell nyúlni zsebünkben, 25 ezer forinttól vásárolhatjuk meg.

BÁR A BE QUIET! TERMÉKEI MINŐSÉGINEK MONDHATÓK, SAJNOS ELÉG DRÁGÁK, ÍGY SOKAK SZÁMÁRA INKÁBB CSAK ÉRDEKESSÉGEK MARADNAK.

HOGYAN ÉPÍTSÜNK HÁZAT A MÁRKAHÍVŐKNEK?

A teljes csend iránti igény újabb területre vitte a vállalatot. Első számítógépházuk 2014-ben jelent meg, és mindmáig három sorozattal büszkélkednek, ezek a Pure, Silent és Dark Base. Azonban ez ne zavarjon meg senkit: a precizitás, minőség és csend olyan egyvelegét alkották meg, mely előtt ismét fejet hajtott a szakma. A három háztípus természetesen méretben, árban, felszereltségben tér el egymástól. Közös jellemzőjük a rugalmas belső kialakítás, a pormentes üzem és csendes működés a hangszigetelt anyagoknak köszönhetően. A két kisebb ház esetében kettő, illetve három előtelepített Pure Wings 2 puskacsapágyas, a legnagyobb ház esetében pedig három darab Silent Wings 3 folyadékcsapágyas ventilátor gondoskodik a szabad és csendes légáramlásról. Alkalmasak kompakt vízhűtési rendszerek fogadására, a Dark Base esetében egészen 420 mm radiátor méretig! A kábelmenedzsment számára rendelkezésre álló hely kellően nagy, az alaplapra kötött eszközök számára kábelrendező nyílások kerültek kialakításra, így tiszta belsőt kaphatunk beköltözés után. A merevlemezkeretek variálhatóak, a szereléshez rengeteg kelléket kapunk. Elöl és alul kivehető, mosható porszűrő tálcák találhatóak, melyek tisztítása egyszerű és kényelmes. Az ablakos kivitelben készült típusok kétrétegű, színezett edzett üveget kapnak. A legkisebb Pure Base 25 ezer, a közepes Silent Base 30 ezer, míg a prémium kategóriás Dark Base 56 ezer forinttól kapható hazánkban.

SILENT BASE 800 – A KÖZÉPKATEGÓRIA BÁZISA

Mivel most sincs elég hely kivesézni a három típust részletesen, így a Silent Base 800 házikóról szólunk pár szót. Természetesen ATX mérettel rendelkezik (56 / 27 / 50 cm), így a megjelenés full-tower, ráadásul elegáns, súlya 10 kilogramm körüli. A ház tetején találjuk a szokásos csatlakozókat: kettő-kettő USB 2.0/3.0 portot, valamint a fejhallgató és mikrofon bemenetet. A ház kettő csúszásgátló tartólábbal rendelkezik, mely kellő stabilitást nyújt, így nem fogjuk könnyen arrébb tolni. Három darab Pure Wings 2 ventilátorral érkezik (eggyel hátul, kettővel elöl), fogadja a radiátoros vízhűtéseket 280 mm-ig. Alapesetben 29 cm hosszú videokártya szerelhető be, de a felső merevlemezkeret kivétele után ez a szám 40 cm-re változik. A processzorhűtő magassága 17 cm lehet, ez a legtöbb típusnak elegendő is. Hét slot áll rendelkezésre az összetett gépet építők számára, és összesen hét darab hagyományos merevlemez szerelhető be, tehát aki durva szervert akar építeni, elégedett lehet. Ezzel párhuzamosan akár mindkét HDD keret is kivehető, ha valaki csak SSD-vel oldja meg tárolási igényeit, tehát a variálhatóság bőven adott. A kábelmenedzsment mérete 32 mm, valamint a kábelvezető nyílások gumiharangosak, így szerelése egyszerű, már-már vidám móka.

Alsótápos ház, és a gumitalpakra helyezett tápegység alatt találjuk az igen hosszú porszűrőt. A ház elején felül egy hangszigetelt ajtó található, mögötte az optikai meghajtók számára kialakított három rekesz. Természetesen ide be lehet építeni bármit, ami ennek a méretnek megfelel, például ventilátor szabályzót, USB / eSATA dokkolót. Alatta susog a lefelé nyíló ajtó mögött a két Pure Wings 2 14 cm-es ventilátor, és itt találjuk a könnyen kivehető második mosható porszűrőt. A be quiet! Silent Base 800 egy igazi gamer kuckó! Megjelenése letisztult, a hűtése kiváló, és mindezek mellett még hangszigetelt is, így nem mi leszünk az elsők, akik vásárlóknak ajánlják az új házat.

Zárszóként elmondhatjuk, hogy a vállalat népszerűsége a német precizitásra jellemző kiváló tervezésnek, gyártásnak és minőségellenőrzésnek köszönhető, így az ajánlott gyártó címet viheti el tőlünk. Ami még különlegességük, hogy nem reklámozzák túl magukat, a termékeik reklámozzák magát a vállalatot! Reméljük, hogy sikerült átfogó képet adnunk a be quiet! termékeiről, filozófiájáról, mely után nincs más dolgunk, mint csendben elmélyülni, és megtervezni számítógépünk átépítését. ▣

SILENT LOOP 240 – AZ ÁTVARIÁLT CSENDES VÍZHŰTÉS

Ahogyan a tápegységeknél, az alapokat itt is más szállítja, nevezetesen az Alphacool. Első látásra moduláris felépítés, prémium anyagminőség és letisztultság jellemzi. Saját fejlesztés a csövek törésgátló kialakítása, a szivattyú fordított áramlása. A CPU blokk réztalpát galvanizálták, nikkelbevonatot kapott, felülete tükörsima. A radiátor vörösrézből készül, a kellően vékony szilikoncsövek bilincses rögzítéssel vannak ellátva, így könnyen szerelhető, és utólag bővíthető. Két 12 cm-es, PWM szabályzós, igen halk Pure Wings 2 ventilátor gondoskodik a szellőzésről, ezek légszállítása 65 CFM. Ára hozzávetőlegesen 40 ezer forint.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Szervusztok, Bogyókáim! Képzeljétek, újra itt a levrov, benne én, meg ti, azaz a leveleitek! Végre kezd ősziesre fordulni az idő, és túl vagyunk két rettegéssel teli eseményen: az iskolakezdésen és Halloween ünnepén, ami utóbbi kicsit érdekesebbnek tűnt számomra, főleg azért, mert Böjti vezetésével elkészült a Borzongás nevű magazin, ami a híres Fangoriának állít emléket. Ezért aztán arra kértelek titeket, írjátok meg nekem saját horror sztoritokat. Ezekből szemezgettem most párat.

FÉLELEM A KORAI HOZZÁFÉRÉSTŐL – A HÓNAP LEVELE

Tisztelt szerkesztőség! Ha arra gondolok, hogy a rettegés része a mindennapjainknak, szerintem nem tévedek hatalmasat. Apró fóbiáktól (pókok, tériszony, stb.) a „butább" apróságokon át – „Vajon kikapcsoltam otthon a tűzhelyet?" - elég sok inger ér bennünket, amely kimozdít a komfortzónából. Ennek ellenére törekszünk ezen tényezők kizárására, ezért is gondolkoztam el azon, hogy vajon miért keressük a félelmet, ha valójában azért nem is kell a szomszédba menni? Soha nem kedveltem a horror műfajt, ezért a játékokat inkább elkerültem, nem kívántam velük foglalkozni. Aztán én magam is rájöttem valamire: nemcsak az okozhat félelmet számunkra, ha egy megcsonkított torzszülött üvöltve rohan utánunk, vagy egy jól kivitelezett jumpscare. Mert az ijedtség vicces, a félelem pedig szórakoztató. Ahogy teltek-múltak az évek, én is sodródtam az árral, és bár kifejezetten horror játékokat nem vettem elő, a félelem mégis beköltözött a játékaimba. A Steam könyvtáram erősíti ugyanis a Miscreated című online túlélő játék, mely a DayZ sikereit kívánta meglovagolni, viszont a saját szájíze szerint kikevert recepttel. És kifejezetten sikeres is lett az alapanyag. Bár az alkotás még mindig korai hozzáférésben érhető csak el, valljuk be, a legtöbb játékosnak már az is horror, ha teljes árat kell kiadni egy játékért. Mindenesetre, ahogy belefeledkeztem a szórakozásba, rájöttem, hogy nem is amiatt élvezem, hogy dominálok, hogy én vagyok a világ közepe, hanem amiatt, mert megannyi veszélynek kitéve, kiléphetek a virtuális komfortzónámból. Az ARK-al ellentétben pl. itt nincs lehetőségem egy bevehetetlen erődöt felhúzni, az se biztos, hogy az erőforrásaim kitartanak az ostrom végéig. És nem csak a sikítva rohanó mutánsok keltik bennem a félelmet, hanem játékostársaim is, akik egy óvatlan pillanatban megfoszthatnak mindattól, amit annyira szeretek: az életemtől, a gearemtől és bármitől, amit eddig óvtam. Nem egy alkalom volt, hogy mire észrevettem, hogy körbe vagyunk véve, a legjobb kilátásom a túlélésre az életemért való könyörgés volt. És tényleg éreztem a csontomig hatoló félelmet, átszellemültem a játékkal, és éreztem a halántékomhoz szegezett kilenc milliméteres fegyver csövét. Nem éltem túl, de mocskosul élveztem. Összességében a legjobb élményeim napról napra élem, akárhányszor csak újra előveszem ezeket a túlélésre kihegyezett játékokat. Lehet, hogy bugosak, soha nem lesznek kész, és még csak nem is horrorisztikusak egyeseknek, de attól a pillanattól kezdve, hogy elkezdjük óvni azt, ami a miénk, amiért annyit dolgoztunk, a félelem is elfog bennünket. Főleg, ha reggel arra kelünk, hogy volt bázis, nincs bázis. Üdvözlettel,

SZABÓ BENCE

Igen-igen, sokan nem is tudják, milyen sokrétű maga a horror műfaj. 20-30 éve például még teljesen más számított félelmetes filmnek, mint manapság, és most nemcsak arra gondolok, hogy megnőtt a nézők ingerküszöbe, hanem arra is, hogy új stílusok is megjelentek a színen, melyek sokkal kevesebb hangsúlyt fektetnek a véres jelenetekre és az erőszakra. Személyes kedvencem például a Kör című 2002-es film, aminek már a zenéjétől is a hideg futkos a hátamon. És persze ott vannak a videojátékok is, melyek közt ugyancsak számtalan variáns létezik horroron belül. Az ijesztgetés, azaz a jump scare ma már itt sem divat (bár akad ebből is bőven, elég csak a Five Nights at Freddy's sorozatra gondolni, ami kábé a 12. résznél járhat), de ma már a félelemkeltés számos más eszközéhez nyúlnak a készítők, hála a technológia szárnyalásának. A játékokban megszerzett javak elbukásának félelme viszont számomra teljesen új érzelem, valószínűleg azért, mert sosem játszom olyan játékokkal, amelyekben egy másik játékos tönkreteheti vagy elveheti azt, ami az enyém volt. Ez a fajta félelem bennem dühöt szül, abból pedig akad bőven, elég csak megnéznem a hírportálok nyitóoldalát, máris feltöltődöm azzal. Többszereplős játékokban viszont már gyakran izzadok, nem tudom, hogy a félelem miatt-e. Ezekben már megindul az adrenalintermelés, amitől még több multis játékot akarok játszani, ha pedig nyerünk, akkor az még több drogot pumpál a szervezetembe, ami tök jó.

A SZOMSZÉD MINDIG KÉTSZER FŰRÉSZEL

Kedves PC Guru! Ha már The Evil Within-es dolgok pihennek az ajándékcsomagban, akkor egy hozzá passzoló történetet írok le nektek. Mikor még az évszám legvége ötösre görbült, akkor kezdtem el játszani a The Evil Withinnel. Már az első fejezet után beleszerettem, és nem bírtam megállni, hogy ne játsszak vele naponta. Sokszor hajnalokba húzóan ültem a monitor előtt, mely nem okozott sosem problémát, aludni is tudtam tőle... egészen egy bizonyos pontig. Mikor a játék szörnyeivel találkoztam, egész idő alatt úgy véltem, talán Laurától fogok a legjobban rettegni, mivel egy gigantikus pókra emlékeztet, nekem pedig arachnofóbiám van. Nagyot tévedtem. A drága SpiderSamaraMorgen fel sem ért azzal, amit egy este éltem át. Ugye van a játékban a Sadist, a láncfűrészes alak. Egyik este vele kerültem szemtől szembe, ám egy furcsa bugot véltem felfedezni, mégpedig azt, hogy hamarabb hallottam a láncfűrész hangját, mint hogy azt beizzította volna rendesen. Lestoppoltam reflexből a játékot, na és ekkor jöttem rá, hogy az nem egy bug volt. Mögülem, az ablakból szűrődött be a hang, a szívem pedig kihagyott pár ütemet. Az agyam leblokkolt és nem akartam elhinni, hogy komolyan egy láncfűrész hangját hallom. Pedig az volt. Félve nyitottam ki az ablakom, végül is elég magasan voltam ahhoz, hogy ha tényleg ott állna (mert bevallom voltam annyira rémült állapotban, hogy azt hittem komolyan ott van a kertünkben Sadist...) akkor talán nem érhet el. Hatalmas megkönnyebbülésemre a kert üres volt, ám a szomszédban lévő már kevésbé. Elképzelésem nem volt ki lehetett az ilyenkor, hiszen az a hely már mióta üres, nem lakta senki, erre valaki mégis ott ügyeskedik. Ráadásul egy láncfűrésszel. Ablakot bezártam, majd kulcsra az ajtót és visszaültem a gép elé. Meggyőztem magamat arról, hogy ha most sikerül legyőzzem ezt a szörnyet a játékban, akkor a kinti is eltűnik. Így történt, hogy reggel ötig virrasztottam a gép előtt, mert hiába győztem le, nem tűnt el a kinti láncfűrészes fickó. Elég emlékezetes volt számomra, no meg apukám számára is, aki ötkor kelt, hogy munkába induljon, és csak annyit látott a gyerekéből, hogy a gép előtt ül egy takaró kupac alakjában és szid mindent, amit meglát a képernyőn. De legalább egész hamar kivittem a játékot! Később pedig kiderült, hogy a másik szomszéd ment át oda egy kis rendet tenni az éjszaka közepén, de nem is láncfűrész volt nála. Biztos Ruvik kavart bele az elmémbe. Azóta már nem csak a pókoktól félek, hanem egy bizonyos zenétől is, mely az Air a D-dúr szvitből, ugyanis ez a zene szól a Sadist megjelenésekor. Üdvözlettel,

KRISZTINA

(Hajrá, Kriszta, én veled vagyok, le tudod győzni a félelmeid. Sadist meg egy állat, mint mindenki a TEW világában. Jut eszembe, lehet, újrajátszom mindkét részt, kösz a tippet. – Böjti) **Mekkora köcsög már, aki éjjel kezd el rendet rakni a**

házában? De tényleg. Én simán ráhívtam volna a rendőröket, mert azt hittem volna, hogy hullát darabol. Mondjuk talán egy kicsit túl élénk a fantáziám, még az is lehet, hogy a helyedben csak simán bekaksiztam volna. Szép kis történet, mit ne mondjak. Este jó ideje nem játszottam már horrorjátékkal, pont azért, mert a sötétben kevésbé tudom tolerálni az ilyen és ehhez hasonló hangokat, de ezek után biztosan nem is fogok. Az Evil Within is ott van a steames könyvtáramban már lassan egy fél éve, de még mindig nem tudtam magam rávenni, hogy túljussak a tutorialon. Hölgyem, minden tiszteletem az öné! De azért Bach zenéje nem kéne, hogy rettegéssel töltsön el bárkit. Az a mű maga a nyugalom.

EGY NEM HORROR-LEVÉL

Tisztelt PC Guru szerkesztőség / Dr. Chris! Lassan négy éve annak, hogy meg akarom írni ezt a levelet, de a nagy elhatározás még csak most érett meg bennem. Sebaj, a halasztgatással legalább a tervezettnél pozitívabb kicsengést tudok adni a levél végének. A következő sorokban nem igazán magamról, hanem apámról szeretnék néhány információt megosztani, aki most októberben töltötte be 62. életévét és máig aktív játékosnak, sőt olvasótoknak számít. Bár magas életkora ma már talán nem tűnik kirívónak, a körülmények, amelyek az elmúlt 5-6 évben történtek vele azonban különlegessé teszik az esetét, legalábbis az én szememben. Jómagam az 1990. év legvégén jöttem a világra. A szüleimnek ekkor már rég volt számítógépe anyám munkája révén (talán egy 286-os), a műszaki érdeklődésű apámat pedig rögtön lenyűgözte informatika, amelybe hamar bele is tanult, oly mértékben, hogy a cég gépein fellépő problémákat ő orvosolta. Persze világéletében nagy sportoló, olvasó és táblajátékos volt, így nem tartott sokáig, míg rákapott a számítógépes játékokra, melyekből kis idő alatt tetemes mennyiséget halmozott fel. Rengeteget játszott és még három éves sem voltam, amikor szorgalmazta, hogy próbáljak ki pár egyszerűbb játékot, hogy természetesnek vegyem a gép használatát. Többek között számítógép segítségével tanított nekem szavakat is. Még ma is emlékszem, ahogy azt néztük öcsémmel miképpen öli az ellenséget a Doomban, Hereticben, Dark Forces-ban és a Bloodban, illetve hogyan boldogul a megszámlálhatatlan mennyiségű logikai játékban. Később pedig egymásnak adogatva a klaviatúrát próbáltuk megdönteni a másik pontrekordjait. Tulajdonképpen neki köszönhetem azt, hogy aktívan érdekelni kezdet a játékipar és a magazinotok, illetve miatta lettem igazi a mai értelemben vett nagybetűs gamer. Természetesen az ő figyelme sem lankadt a téma iránt, beszélgetünk az Assassin's Creedről, Call of Dutyról, Oriról, Cupheadről, de például velem együtt eljött annak idején a 3. Budapest Game Show-ra is, ahol közösen próbáltuk ki az akkor még gyerekcipőben járó Kinect szenzort.

Csakhogy az elmúlt években több egészségügyi gondja támadt. Bevérzett a szeme, cukorbeteg lett, amputálták egyik lábát, és többszöri strokeok hatására egyik keze érzéketlenné vált, a másik kezének motorikus funkciói jelentős mértékben csökkentek. Szerencsére apám nem olyan ember, aki ennyi tragédia után feladja. A kezdeti mozgásterápiákat követően, ahogy kicsit is képes volt rá egeret ragadott és olyan játékokat keresett, amelyekkel billentyűzet nélkül is tud játszani. Így talált rá rengeteg újabb logikai és ügyességi játékra, point and click és hidden object kalandokra. Mai napig ezek lettek új kedvenc műfajai, ezek segítségével kicsit el tud feledkezni arról, hogy nem nagyon tudja már önerőből elhagyni a házat. E játékok terápiás, jótékony hatása azonban nem csak szellemiekben nyilvánult meg nála, kis idő múlva az egérhasználattal a finomabb kézmozgások is kezdtek visszajönni. Ekkor kapott tőlünk egy kis billentyűzetet, amit az ágyban is tud kezelni így újra tudta élvezni a 90-es évek klasszikus FPS-eit. De itt sem állunk meg. Ahogy javul a keze úgy döntöttünk, hogy itt az ideje kipróbálnia a kontrollert, ez ugyanis neki világéletében kimaradt. Ha sikerül szépen lassan elsajátítani a vezérlő használatát, akkor nem csak olvasni, vagy nézni lesz képes az újabb játékokat, hanem játszani is. Mi nagyon reménykedünk. Drukkoljatok! Ennyi lenne egyelőre az ő története, remélem, ahogy én, ti is erőt tudtok meríteni abból az élni akarásból és játékvágyból, amit ő tanúsít nap, mint nap. Hű olvasótok,

GERGELY

Öt perce ülök a gép előtt, hogy vajon mit kéne írni egy ilyen szép történet után, de nem jönnek a szavak. Talán azért, mert nincs is rájuk szükség. Apukád egy igazi példaképnek tűnik, ereje irigylésre méltó számomra és remélem sok más olvasónk számára is. Nagyon sok erőt és egészséget kívánunk még neki a jövőben, reméljük, hogy azóta mindenkit ropogósra ver konzolon CoD-ban, és legalább még 20 évig veletek marad. *(Csak ismételni tudnám a kollégát, borzongva olvastam a sorokat és apukádé minden elismerésem, jókívánságom... – Böjti)*

ASUS VivoBook S15
Minden képzeletet felülmúl

S510UN-BQ069T + ASUS Nereus Táska
Négymagos Intel® Core™ i7-8550U processzor
Windows 10 operációs rendszer
FullHD 1920 x 1080
8 GB DDR4 RAM
1 TB 2.5' HDD + 256 GB SSD
NVIDIA GeForce GT MX150 2 GB GDDR5
319 900 Ft

DIGIPRIME.HU
WWW.DIGIPRIME.HU I INFO@DIGIPRIME.HU I +36(70)286-4298 I 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

SONIC FORCES

Az idei gamescomon már sikerült kipróbálni a legújabb Sonic-játékot, és akkor odáig voltunk érte. Azonban egy teljes kalandhoz ennél több kell, így reméljük, a süni gyorsasága végig a régi marad majd!

NEED FOR SPEED PAYBACK

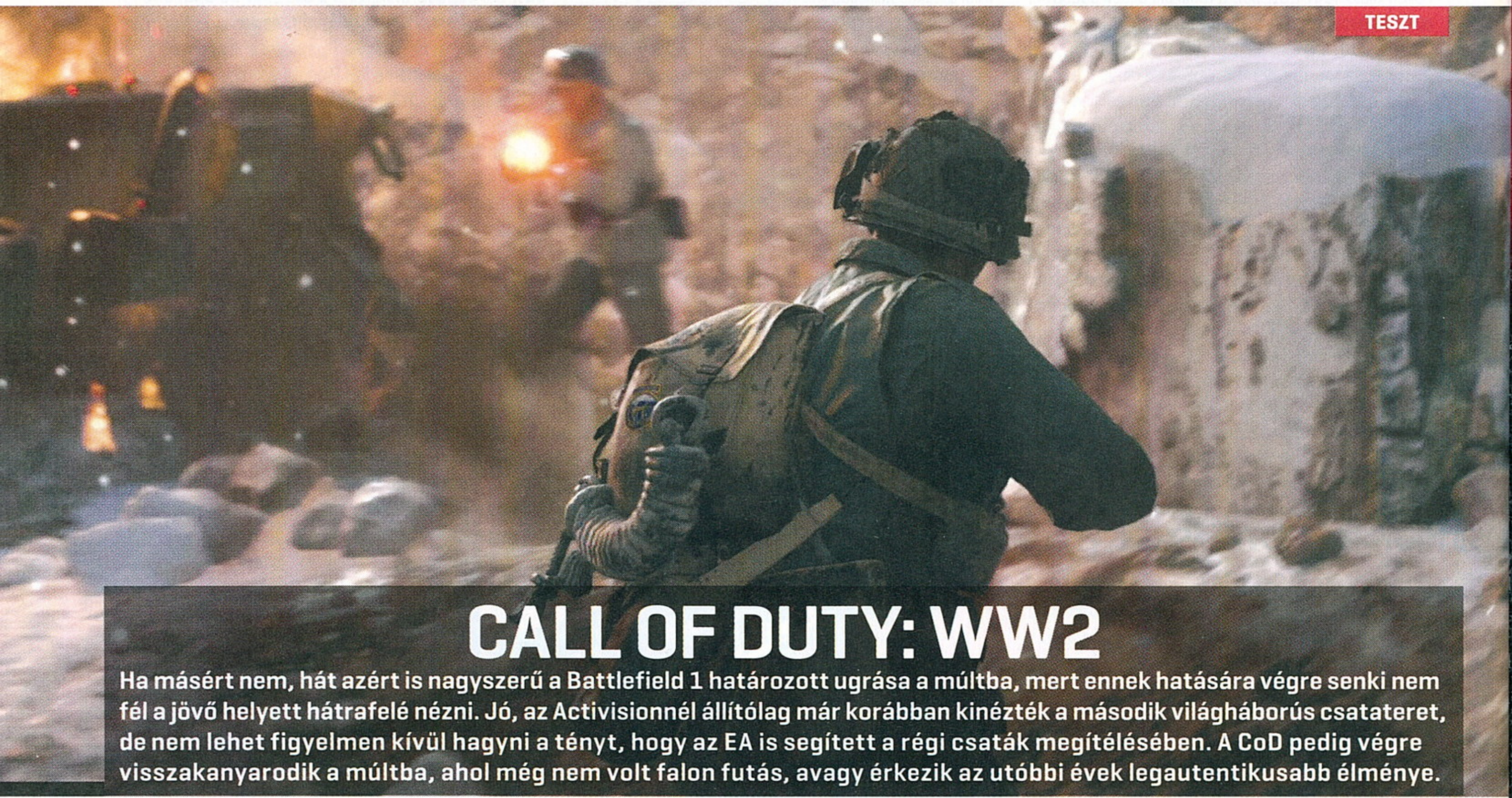
Régen játszottunk már igazán jó NFS-epizóddal, így kifejezetten várjuk a Paybacket, ami esélyesen nem váltja meg a versenyzős játékok világát, de ha jó kis arcade őrületet nyújt, már annak is csak örülhetünk.

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

A LEGO-játékokkal nagyon nem lehet mellé lőni, tudják ezt a fejlesztők is, sőt abban is biztosak voltak, hogy a közelmúlt Marvel-mozijainak szereplőivel bármit el lehet adni. A hősök így ismét porondra lépnek.

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Ha pedig a december a Csillagok háborújáról szól a mozikban, akkor bizony kell egy videojáték is a témában. Hogy az első Battlefront nem teljesítette az elvárásokat, az szomorú, de a folytatás talán jobb lesz.



CALL OF DUTY: WW2

Ha másért nem, hát azért is nagyszerű a Battlefield 1 határozott ugrása a múltba, mert ennek hatására végre senki nem fél a jövő helyett hátrafelé nézni. Jó, az Activisionnél állítólag már korábban kinézték a második világháborús csatateret, de nem lehet figyelmen kívül hagyni a tényt, hogy az EA is segített a régi csaták megítélésében. A CoD pedig végre visszakanyarodik a múltba, ahol még nem volt falon futás, avagy érkezik az utóbbi évek legautentikusabb élménye.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

DECEMBER 07-ÉN

JELENIK MEG

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE
REPUBLIC OF GAMERS
THE CHOICE OF CHAMPIONS
ROG STRIX
Hero EDITION
RETTENTHETETLEN ERŐ
PÁRATLAN GAMING TELJESÍTMÉNNYEL SZERELVE
Intel® Core™ i7 Processzor
GeForce® GTX 10 sorozatú GPU-val
LENYŰGÖZŐ LÁTVÁNYÚ ÉS SEBESSÉGŰ KIJELZŐ
120 Hz-es kijelző 100% sRGB színhűséggel
EXTRÉM TARTÓSSÁGÚ GAMER BILLENTYŰZET
Hosszú élettartamú gombok AURA megvilágítással
Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Intel® Core™ i7 processzorral
További információ: https://www.asus.hu
*A túlhajtást végrehajtó beállítások csak bedugott tápegység esetén érhetők el, mivel a funkció extra teljesítményfelvétellel jár.
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
intel
CORE i7
7th Gen

CHRIS HEMSWORTH
TOM HIDDLESTON
CATE BLANCHETT
IDRIS ELBA
JEFF GOLDBLUM
TESSA THOMPSON
KARL URBAN
ÉS MARK RUFFALO
ÉS ANTHONY HOPKINS
MARVEL STUDIOS
THOR
RAGNARÖK
A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA CHRIS HEMSWORTH 'THOR: RAGNARÖK' TOM HIDDLESTON CATE BLANCHETT IDRIS ELBA JEFF GOLDBLUM TESSA THOMPSON KARL URBAN ÉS MARK RUFFALO VALAMINT ANTHONY HOPKINS SZEREPOSZTÁS SARAH HALLEY FINN, CSA ZENEI SUPERVISOR DAVE JORDAN
ZENE MARK MOTHERSBAUGH VISUAL DEVELOPMENT SUPERVISOR ANDY PARK VIZUÁLIS EFFEKT SUPERVISOR JAKE MORRISON JELMEZTERVEZŐ MAYES C. RUBEO VÁGÓ JOEL NEGRON, ACE ZENE BAKER, ACE LÁTVÁNYTERVEZŐ DAN HENNAH, RA VINCENT FÉNYKÉPEZTE JAVIER AGUIRRESAROBE, ASC CO-PRODUCER DAVID J. GRANT EXECUTIVE PRODUCER THOMAS M. HAMMEL STAN LEE
MARVEL
EXECUTIVE PRODUCER VICTORIA ALONSO BRAD WINDERBAUM EXECUTIVE PRODUCER LOUIS D'ESPOSITO PRODUCER KEVIN FEIGE, p.g.a. ÍRTA CRAIG KYLE & CHRISTOPHER YOST ÉS ERIC PEARSON FORGATÓKÖNYV ERIC PEARSON RENDEZŐ TAIKA WAITITI
NOVEMBER 1-TŐL A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
forumhungary.hu
facebook.com/FilmKockak